GAMERS

ANO V - Nº 37 - R$ 3,50

PROGAMES

STREET FIGHTER ZERO 3

MUITO MAIS QUE O ARCADE EM SUA CASA

SONIC ADVENTURE

VISUAL DESLUMBRANTE, MUITA VELOCIDADE E AÇÃO PRA VALER

TUROK

TUROK ESTÁ DE VOLTA: MAIOR, MAIS SANGRENTO E MUITO MAIS DIFICIL

ISSN 1413-1471

37

9 771413 147002

THE HOUSE OF THE DEAD

ELES ESTÃO MORTOS... ELES APENAS NÃO SABEM DISSO AINDA

- Uma conversão fiel do arcade original -- tripa por tripa.
- Realismo gráfico nojento -- a carne podre dos monstros realmente explode em pedaços depois de cada tiro.
- 4 capítulos com histórias ramificadas. Viva um massacre diferente no café da manhã, no almoço e no jantar.
- Mande pro inferno mais de 11 tipos de inimigos de virar o estômago.

SEGA SATURN

É DIFERENTE DE TODOS OS INIMIGOS QUE VOCÊ JÁ ENFRENTOU.

- Uma incrível e emocionante aventura de Yuji Naka, o mesmo criador de NIGHTS e Sonic the Hedgehog.
- Corra, lute e enfrente labaredas e tempestades de fogo.
- Acabe com verdadeiros incêndios usando disparos de energia.

BURNING RANGERS

TECTOY SEGA

WWW SOFTWARES & GAMES
Shopping West Plaza – 3871-3994
Iguatemi Campinas – (019) 251-2277

RI-HAPPY BRINQUEDOS
253-2666

KING PEL MAG. E BAZAR
Shopping Diretão – 297-1530

EXTREME GAMES
Shopping D – 227-7776

COML. MESQUITA
603-0888

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti
Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Assessora de imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Francisco Motta
Ivan Battesini
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro

Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Tarcisio Motta, Walquiria Panicacci
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
ISSN 1413-1471
Impressão e Acabamento:
CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

ÍNDICE

SEÇÕES

GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 14
PRÓ-DICAS 18
FLASH GAME 42
MULTIMÍDIA 44

DREAMCAST

Sonic Adventure 24
Virtua Fighter 3 Team Battle 27
Godzilla Generations 43
Pen Pen Tri-Ice-Lon 43

NINTENDO 64

Turok 2: Seeds of Evil 30
Star Wars: Rogue Squadron 32
Battletanx 34
The Legend of Zelda: OoT 35
NBA Jam 99 42
S.C.A.R.S 43
Nightmare Creatures 43

ARCADE

Soul Calibur 40

PC

Carmageddon 2 44
Fifa '99 45

PLAYSTATION

R-Type ▲ 42
Kensei 42
Libero Grande 42
MediEvil 46
A Bug's Life 48
Fifa '99 49
Ridge Racer Type-4 50
Ehrgeiz 52
Street Fighter Zero 3 54
BeatMania 62

Sonic Adventure - *Sonic está de volta e agora no novo console da Sega.*

Virtua Fighter 3 TB - Um verdadeiro arcade em sua casa.

Turok 2 - Muito sangue e gráficos tirados de PC para o seu N64.

Street Fighter Zero 3 - A Capcom conseguiu o que parecia impossível.

Ehrgeiz - Lute com os personagens de Final Fantasy VII num jogo de luta totalmente 3D.

Fifa '99 - A Electronic Arts bota pra quebrar na sua mais nova versão de um dos clássicos de futebol, para Playstation.

Ridge Racer Type-4 - Uma das continuações mais esperadas do ano, com várias novidades.

Zelda 64 - Confira a localização de todos os itens, armas, Skulltulas e mais.

Ano novo, vida nova!

EDITORIAL

E aqui estamos novamente, depois de uma breve pausa, enquanto você curtia as férias.

O ano vai começando e as expectativas começam a aparecer. A indústria do video game dá uma virada total, com várias novidades. A maior delas, é claro, foi o lançamento do tão falado Dreamcast que, tendo saído em novembro no Japão, começa a dar as caras por aqui. Por outro lado, esquentam os boatos sobre o Playstation 2, que pode ser lançado até o final do ano e que tudo leva a crer que terá DVD como mídia. Mas por enquanto, nada oficial. E o Nintendo 64 ganha o Expansion Pack, expansor de 4 mega RAM que dá mais qualidade aos jogos.

Na última edição foi a vez de Zelda: OoT que chegou arrebentando no final do ano como o melhor RPG de todos os tempos. Você conferiu a avaliação e começa a acompanhar a partir de agora a explicação estratégica, com a localização de todos os itens e segredos do jogo. Ainda para o N64, Turok 2: Seeds of Evil é mais um grande lançamento, com gráficos e diversão melhores que a primeira versão, que já era de arrasar, sem contar Star Wars: Rogue Squadron e vários outros lançamentos de peso menor.

Mas os hits do momento são os primeiros jogos para o poderoso Dreamcast, que em Sonic Adventure dá uma amostra do que o console é capaz, além de Virtua Fighter 3tb.

Ehrgeiz foi muito esperado, mas o que arrasou mesmo no Playstation foi Street Fighter Zero 3 e destacamos ainda Ridge Racer Type-4 e A Bug's Life.

Para terminar, pedimos desculpas mais uma vez por, de última hora, termos que modificar o conteúdo da revista, deixando de fora as continuações das estratégias de Parasite Eve e Xenogears, que esperamos continuar na próxima edição. Então, até lá!

ERRAMOS

Muitos não conseguiram fazer os códigos de Ninja: Shadows of Darkness que publicamos na edição passada (Pró-Dicas, pág. 19), talvez exista mais de uma versão, por isso publicamos agora outra seqüência e o código para todas as armas de Turok 2 também não funciona, mas para compensar, entre com **BEWAREOBLIVIONISATHAND** na tela de cheat, dentro do Options, e habilite todos os cheats. Na página 56 era para ter saído Soul Calibur e o que está lá, World Heroes Perfect, que não tinha nada a ver com a revista. Para redimirmos do erro, publicamos dessa vez a matéria correta.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

PLAYSTATION

Final Fantasy VI

Squaresoft

RPG - 2 CDs

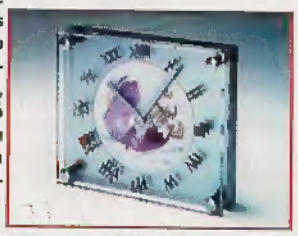
Previsto para 11 de março de 99 no Japão

Acima, o novo visual da Esper Alexander. Logo abaixo deste, a Blackjack, uma das duas Airships de Final Fantasy VI, pertencente a Setzer.

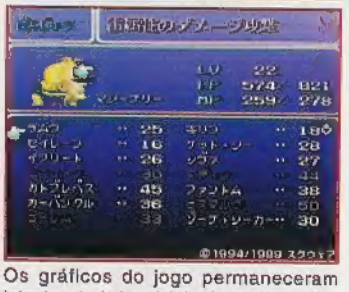
Kefka e sua mente doentia, tomada pela ganância de obter o poder supremo a qualquer custo.

Os irmãos Edgar Roni Figaro, que assumiu o trono após a morte de seus pais, e Mash (Sabin na versão americana) Rene Figaro, que abdicou do direito de ser rei em troca de sua liberdade.

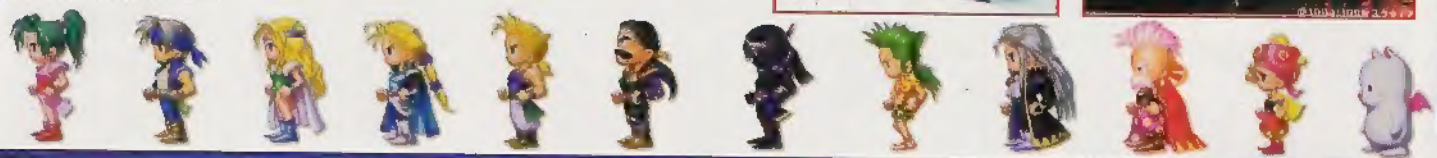
Já há algum tempo, especulava-se sobre o lançamento de um remake de Final Fantasy VI para Playstation. Afinal, a Square já havia feito o mesmo com Final Fantasy IV e V, então por que não fazer isto logo com o melhor? Agora, no meio de todo o alvoroço criado pela expectativa do breve lançamento do fantástico Final Fantasy VIII, a Square anuncia oficialmente o lançamento do remake de um dos melhores games de todos os tempos: Final Fantasy VI. O game foi lançado no dia 2 de abril de 94 no Japão para o Super Famicom e mais tarde (em outubro do mesmo ano) traduzido e lançado para o mercado americano, sendo um sucesso absoluto em todo o mundo (aliás, este é o Final Fantasy mais vendido até o lançamento da sétima versão). E todo este sucesso não é para menos. A Square, como sempre, conseguiu se superar. Mas daquela vez ela exagerou. Criou o jogo com um sistema de jogo emocionante (uma técnica especial para cada um dos 14 personagens jogáveis, sendo que quatro destes são opcionais, possibilidade de equipar Relics que dão habilidades especiais, o sistema de Magicites para invocações e aprendizado de magias), um storyline incrivelmente intrigante (ambientação medieval, num mundo onde a alta tecnologia iminente faz um contraste com a magia, que é elemento de cobiça; personagens que interagem entre si de uma maneira emocionante; eventos que podem deixar até os mais inabaláveis com lágrimas nos olhos, como a Opera House ou o reencontro de Gau com seu pai; e o desenvolvimento conciso de toda uma trama que tem como tema central "as conseqüências do homem brincar com forças que não conhece" e que envolve alegria, tristeza, amor, e ódio na medida exata), somando ainda alguns dos gráficos mais belos já vistos no Super Nintendo e uma trilha sonora genialmente fantástica (muitas das músicas desta versão superam de longe qualquer uma de Final Fantasy VII). Ou seja, o melhor da série (em diversão e imersão do jogador no game, pois é claro que FFVII possui um storyline bem mais complexo e gráficos anos-luz à frente) agora embarca no seu Playstation. Como se trata de um remake, a Square tratou de adicionar novidades. Nos remakes de FFIV eV, a softhouse adicionou apenas uma apresentação e um final em CG para cada, permanecendo o jogo intacto em todos os demais aspectos. Com Final Fantasy VI não é muito diferente. Os gráficos, todo o sistema e storyline permanecem exatamente os mesmos. E ao invés de adicionar uma apresentação e um final em CG, a Square resolveu espalhar as cenas cinematográficas pelo jogo todo, assim como em Final FantasyVII. Além disso, a qualidade das cenas também teve um cuidado todo especial. Para se ter uma idéia, as CGs do remake de FFVI vêm sendo comparadas com as do recentíssimo e maravilhoso FFVIII, tamanha a qualidade. Espera-se ainda que a Square coloque também algumas das faixas orquestradas e cantadas que, após o lançamento do jogo para Super Famicom, foram lançadas nos CDs de áudio FFVI Gran Finale, FF Pray, FF Symphonic Suit e FFVI Piano Collection. Nestes, as músicas de composição genial de Nobuo Uematsu tiveram realmente o tratamento que mereciam e, se forem adicionadas no remake, darão uma cara nova ao jogo (imagine os atos da Opera House com performances excelentes de tenores reais). Só pelo fato de ser o FFVI, já é motivo para virar um sucesso de vendas (novamente), com todas estas adições, não há desculpas para não comprar. Agora, se você ainda quer mais, no mesmo dia, a Square estará lançando o jogo em três pacotes diferentes: um apenas com o FFVI; outro é o Final Fantasy Collection, contendo, além do FFVI, os remakes de FFIV e V; por último, o pacote mais interessante, contendo os três remakes em um pacote especial que inclui um relógio despertador com ilustração exclusiva deYoshitaka Amano, é o Anniversary Package (aliás, em 99 a série FF faz 12 anos no Japão, mas só em dezembro). Com o lançamento de FFVIII e mais estes pacotes, Final Fantasy com certeza será assunto de destaque pelos próximos meses.



Celes, no papel de Maria, realizando a sua performance lírica no evento da Opera House.



Os gráficos do jogo permaneceram intactos, tudo igualzinho à versão do Super Nintendo.



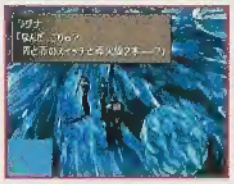
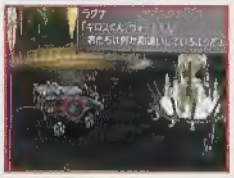
PLAYSTATION

Final Fantasy VIII

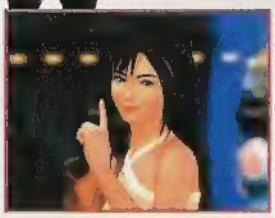
Square

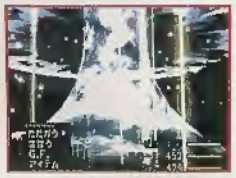
RPG - 4 CDs

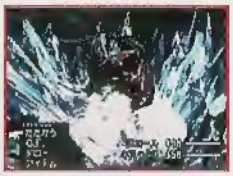
Previsto para 11 de fevereiro de 99 no Japão

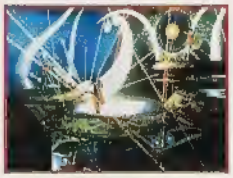



Com a recente revelação da produção do remake de FFVI e cada vez mais perto do lançamento de FFVIII, a Square instiga ainda mais a curiosidade dos jogadores liberando mais e mais novidades impressionantes da sua obra-prima máxima. Você já deve saber que estamos cobrindo cada passo da Square na produção de FFVIII, desde a sua revelação (no dia 15 de maio de 98, com cobertura na edição 31) até as últimas novidades (de lá pra cá, somente na edição 35 a Square não havia liberado novidades, mostramos apenas o seu estande na TGS). Resumindo tudo o que já foi informado até agora, temos os personagens Squall Leonhart, o jovem protagonista de 17 anos, membro da SeeD, divisão de elite da Garden, uma escola militar sem ligação com nação alguma, e portador da Gunblade; Laguna Loire, que abandonou as armas para se tornar um jornalista, e que depois de um certo tempo, sumiu dos planos da Square de FFVIII; Rinoa Heartily, descrita até agora como uma bela garota que usa uma espécie de Cross-Boomerang como arma e que tem ligações misteriosas com Squall e seus inimigos; Zell Dincht, amigo de Squall e também integrante da SeeD, usando apenas as próprias mãos como armas; Seifer Almasy, que é mais graduado que Squall na hierarquia da Garden e possui uma rivalidade com o mesmo, portando também a sua própria Gunblade; a bruxa misteriosa Edea, que parece ser muito influente apesar de sua raça e possui uma relação com Seifer e Rinoa; Irvine Kinneas, um cowboy que utiliza uma espingarda e tem um artwork muito parecido com o antigo Laguna Loire (que recentemente foi esquecido); Selphie Tilmitt, aluna da Garden que foi transferida para a unidade de Balamb e que é a mais nova amiga de Squall; KistisTullip, a jovem super habilidosa que é instrutora de Squall e Seifer na Garden; e Cid Kramer, que desta vez é o presidente da Garden. Conhecemos também o sistema de Guardian Force e já temos Leviathan, Ifrit, Shiva, Alexander, KoChocobo e Quetzalcoatl, além do sistema de magias baseado em "Draw" e os ataques poderosos particulares de cada personagem que se assemelham aos Limit Breaks de FFVII. As últimas novidades liberadas pela Square ainda clareiam algumas dúvidas no enredo e revelam novos elementos. Mais alguns Guardian Forces se juntaram ao time: Cerberus, Carbuncle, Brothers (este é formado por dois monstros, Sacred e Minotaur de FFV), Pandemonium e Siren. A função real de Seifer Almasy dentro da Garden também foi revelada, ele é como um inspetor, que mantém a disciplina na Garden de Balamb. Para ajudá-lo, Seifer conta com dois assistentes: Fuujin (que numa tradução livre seria "deus do vento") e Raijin (que traduzido daria "deus do trovão"). Irvine Kinneas, na realidade, é um estudante da Garden de Galvadia. Curiosamente, Laguna Loire foi reintegrado ao panteão de personagens de FFVIII, mas com um visual um pouco diferente daquele mostrado em sua primeira aparição. Laguna veste o uniforme dos soldados de Galvadia, o que pode significar que ele vive em Galvadia. Ele tem um desejo de se tornar um jornalista depois de ser dispensado do exército. O relacionamento exato de Laguna e Squall ainda é desconhecido, mas já sabemos que Squall e Zell fazem parte da SeeD e lutam contra as forças de Galvadia. Então, possivelmente, Squall e Laguna podem ser inimigos de alguma forma. A origem do relacionamento entre Squall e Rinoa se revela na informação seguinte: quando Squall é introduzido na SeeD, ele participa de um jantar dançante para os novos recrutas, no qual ele encontra Rinoa (taí a explicação para aquelas imagens em que eles aparecem dançando numa espécie de festa formal). Mas eles não revelam suas identidades na festa, o que só ocorre quando Squall encontra Rinoa mais tarde. Então ele descobre que ela é a líder dos Forest Owls, uma organização rebelde que luta contra a nação de Galvadia. O motivo da luta é que uma área chamada Timber, onde Rinoa vivia, foi ocupada pelas forças de Galvadia. Depois de tomar uma torre de TV no principado de Dole, o presidente de Galvadia, Deling, declara guerra contra o mundo todo. Uma bruxa, chamada Edea, está por trás dos interesses de Galvadia. Então Rinoa vai para Balamb para pedir a execução da bruxa. Alguns membros da SeeD (Squall e Zell estão inclusos nesta) então são convocados para realizar a tarefa. Para complicar ainda mais a missão, Seifer aparece do lado de Edea nesta guerra. Voltando um pouco no tempo, depois do encontro com Rinoa na festa da Garden para os novos recrutas da SeeD, Squall tem um sonho muito estranho, no qual ele é o próprio Laguna Loire, o soldado Galvadiano que está em uma missão com seus assistentes Ward Zabac e Kiros Seagil. Assim, temos uma ligação muito forte entre Squall e Laguna. Este último, seria apenas mais um personagem jogável, mas com as últimas informações, ele vem se revelando um personagem tão importante quanto o próprio Squall. Veja só: Squall tem dois amigos, Zell e Rinoa, Laguna também possui dois assistentes, Ward e Kiros (e ele é tão importante que até seus assistentes possuem sobrenomes, coisa incomum para um personagem secundário); logo nas primeiras informações de FFVIII, a Square liberou um poster mostrando Squall e Laguna como se estivessem se refletindo e a mensagem "dois heróis, dois mundos"; Squall sonha que é Laguna. Tudo isso leva a uma porção de dúvidas que só serão reveladas

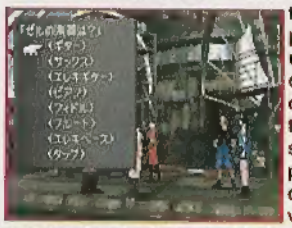


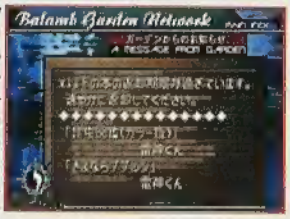






com o tempo, e podem ser revelações muito mais impressionantes do que você imagina (ainda temos Seifer, que também é um soldado e possui dois aliados, Raijin e Fuujin). No departamento das tradições, nós temos a Airship, que sempre existiu em todos os FFs e, agora, reaparece em FFVIII. Desta vez ela é, na realidade, uma Spaceship chamada Ragnarok. Ainda não se sabe onde ela entra no enredo do jogo, mas já foi informado que a Ragnarok foi construída secretamente há 20 anos (a contar da data em que se passam os eventos em FFVIII) e possui um bom arsenal: um canhão central de partículas eletricamente carregado e canhões laser de 152 mm, fazendo da Ragnarok uma plataforma estratégica de ataque. A Spaceship ainda é capaz de fazer vôos trans-atmosféricos, criando a possibilidade de viajar para outros planetas durante o jogo. Como a série FF também é conhecida por seus vários mini-jogos, o oitavo game não poderia ficar sem eles. Além do já confirmado mini-jogo para criação de Chocobos utilizando o PocketStation (o PDA do PSX), o primeiro mini-jogo do próprio game foi revelado, já impressionando com a complexidade. Ele é chamado de Card Battle e pode ser realizado em áreas de cidade onde seus personagens podem interagir com as pessoas. Aos invés de falar com elas usando o botão ○, se a pessoa tiver cartas, você pode apertar □, para entrar em uma Card Battle. O formato do jogo é bem simples, o jogador com a carta de maior valor ganha. Novas cartas são obtidas através de Card Battles e durante combates com monstros. Há ainda muitas cartas que são difíceis de encontrar e podem garantir recompensas muito interessantes. Para não ficar só no tradicional, o game quebra um tabu que vem sendo carregado desde FF I: desta vez não há baús de tesouro. Ao invés disso, FFVIII possui esferas que contém Draw Points. Estes Draw Points darão diferentes magias aleatoriamente, permitindo que o jogador salve antes de pegar para tentar obter uma magia diferente se não estiver satisfeito com a obtida. Desde a edição passada você já sabe que será possível alugar veículos diferentes, mas não é só isso. Pela primeira vez na história de FF, você poderá customizar, ou seja, configurar e personalizar os seus veículos. Outro novo elemento é a rede virtual, assim como a que existia em Front Mission 2. Você poderá navegar pela rede para obter informações variadas ou enviar/receber E-mails. Mais um evento muito interessante é quando, durante a festa na Garden, Selphie pede para Squall e os outros formarem uma banda. Entre os instrumentos disponíveis para os membros da banda estão guitarras, sax, piano, flauta. Mas ainda não se sabe se este será um evento interativo ou algo só para você escolher e assistir. De qualquer forma, será muito interessante ver o seu personagem favorito virar um pop star. Por fim, a novidade no sistema de batalhas é o "Junction", comando pelo qual você pode combinar magias ou Guardian Forces com armas ou armaduras para adicionar atributos elementais ou fazer equipamentos customizados. Combinando uma magia Fire, por exemplo, com uma espada, você adiciona o atributo fogo ao ataque desta arma. Para que um personagem possa usar uma GF (Guardian Force), ele deve combinar a GF desejada com um equipamento. Durante a batalha, esta GF ganha experiência e evolui, não só ganhando mais HP, mas também conferindo novas habilidades ao personagem equipado. A habilidade ganha varia de acordo com a GF evoluída e o próprio jogador pode escolher qual GF evoluir primeiro, podendo realizar uma infinidade de combinações e personalizar seus personagens. Estas habilidades ganhas se dividem em 6 categorias: Junction Abilities, que permitem que o personagem ganhe o atributo da magia ou GF equipado (equipar Fire para fazer um ataque baseado no fogo, por exemplo); Command Abilities, que dão habilidades usáveis em batalhas (você verifica que habilidade se ganha com a GF equipada e então a evolui para ganhar o comando, que pode variar desde Magic, Draw ou GF até Defend ou Steal, entre vários outros); Character Abilities, que são habilidades conferidas pela GF equipada diretamente ao personagem que a está equipando (como Counter, HP Up, Shield, etc.); Party Abilities, que são habilidades dadas ao seu grupo inteiro, independente de qual membro esteja equipando (vai desde 1/2 Encounter Rate até Alert, para evitar Surprise Attacks); GF Abilities, que melhoram os atributos da GF equipada e são automaticamente ativadas quando aprendidas pela GF (podem ser GF Attack ou HP Up, por exemplo); e, finalmente, Menu Abilities, que são novas opções na tela de menu (algo como Item Combine e Bargain). Como uma última nota, só no primeiro mês da pré-venda de Final FantasyVIII, a Square conseguiu vender 1.078.017 cópias do jogo, superando o antigo recordista FFVII em duas semanas. No momento em que você estiver lendo esta matéria, o jogo já deverá estar circulando no Japão e mais do que breve estará chegando ao Brasil, pronto para fazer um sucesso estrondoso e dar o que falar por muito tempo.





TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Estamos com ótima promoção para clientes de oficinas e locadoras

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

PLAYSTATION

Um Jammer Lammy

SCEI

Musical - N/A

Previsto para 18 de março no Japão

Uma das seqüências mais esperadas para o Playstation finalmente foi revelada. Depois de mais de um ano de produção, a continuação de Parappa the Rapper, que figura entre os jogos mais originais e divertidos do PSX, está pra estourar. Entitulado UmJammer Lammy, o jogo traz muitas novidades em relação ao seu predecessor. A mudança mais radical é que o game não é mais baseado em Raps ingênuos e divertidos e sim no mais puro, bom e velho Rock'n Roll. O cachorrinho Parappa deixou de ser o personagem principal para, talvez, fazer uma ponta. A dona do jogo agora é Lammy, uma garota bem Heavy Metal que toca guitarra pra c... Ela é a líder de uma banda de garagem chamada Milkcan, formada por ela, é claro, Katy the Kat (que já apareceu no game original) e Mah-san the Mouse (uma ratinha com cabeça de bomba). Outros personagens já confirmados são o conhecido Mestre Cebola (Tamangei-sensei ou Chop Chop Master, se preferir) e um dáumata bombeiro. O sistema de jogo permanece o mesmo: apertar os botões indicados no ritmo da música. A novidade é que há a possibilidade de dois jogadores participarem da musicália, mas não se sabe como isso acontece (talvez dividindo pedaços da música entre os dois jogadores, como em BeatMania). O visual cômico está de volta, com os personagens parecendo pedaços de papel, simulando objetos 2D em um ambiente 3D. A versão americana já foi confirmada e está prometida para "algum dia de 99".

PLAYSTATION

Bust A Move 2

Enix

Dança - N/A

Previsto para junho de 99 no Japão

Os dançarinos de plantão, que não perdem um final de semana na danceteria, ficarão ansiosos com a confirmação da seqüência do game de dança da Enix para Playstation. O único elemento que permaneceu foi o sistema de jogo, baseado em seqüências ritmadas para fazer diferentes passos de dança. A disputa ocorre no esquema um-contra-um na pista de dança para ver quem é o melhor. As músicas e estágios são totalmente novos e também há novidades no elenco de personagens.

Desta vez você poderá curtir danças com patins e tradicionais japonesas. Comet, a irmã mais nova de Frida (do primeiro game), é a dançarina com patins in-line. Seu estágio é o Sushi Planet, onde ela trabalha e dança sempre que tem uma oportunidade. Shorty está de volta num estágio com balsa. Outros personagens que voltam são Heat com seu ritmo frenético, os aliens Capoeira e Hiro-kun do Disco Fever. No jogo original, você podia usar os mesmos comandos de dança para todos os personagens, mas desta vez cada um tem os seus próprios comandos especiais (assim como ataques particulares). Os estágios estão ainda mais interativos. Cada um tem uma porção de surpresas para os jogadores desavisados (como uma mordida de crocodilo, quando você desce no rio de balsa e passa por um estátua inocente). Assim como no primeiro jogo, dançarinos profissionais reais foram utilizados para fazer o Motion Capture das peripécias dançantes dos personagens. Se o jogo tiver a metade da diversão do primeiro, já será uma ótima pedida. E a Enix ainda garante melhorar o game em todos os aspectos. É esperar para ver.

NINTENDO 64

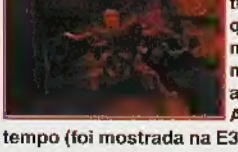
Quake II

Activision

Tiro 1ª Pessoa - N/A

Previsto para final de março de 99 nos States

Por muito tempo considerado o melhor game de tiro em 1ª pessoa para PC, Quake II está chegando para N64 pelas mãos da Activision. O jogo é totalmente poligonal (ao contrário de Doom, que tinha personagens 2D) e você pode ir para qualquer lugar. Os efeitos são de babar: luzes coloridas, objetos e água transparentes e outros. Você é um fuzileiro naval e entra no meio de uma guerra entre humanos e aliens de uma raça chamada Strogg. Para aniquilar com tudo e todos, você conta com um arsenal incrível que contém Shotguns, MachineGuns e a famosa BFG. São aproximadamente 20 tipos de inimigos diferentes para destruir. O game tem aquilo que faltava no primeiro, um modo para 1 jogador realmente atrativo, com uma atmosfera muito dark e mais objetivos para cumprir. A versão N64 já está sendo produzida há um bom tempo (foi mostrada na E3 do ano passado) e agora está quase pronta. Você contará com um modo para 4 jogadores com tela dividida para se divertir com os amigos (aliás, o maior atrativo do game é o Multiplayer). Se a Activision adicionar extras interessantes ao jogo (assim como a Acclaim fez com Turok 2), poderemos ter um dos melhores jogos de tiro em 1ª pessoa para o console.



NINTENDO 64

Shadowman
Acclaim
Adventure - N/A

Sem previsão de lançamento

Shadow Man é um game que está saindo das sombras para se tornar mais um sucesso de N64. Ele tem muito em comum com Turok: ambos têm como alvo um público mais velho (principalmente pela violência), os dois se originaram dos quadrinhos e também são lançados pela Acclaim, produzidos pelo time da Iguana. Shadow Man conta a história da vida (e morte) obscura de Michael LeRoi, um homem que tem o poder de viajar entre o mundo real (em New Orleans) na época atual e o mundo dos mortos. Em cada mundo, LeRoi possui diferentes poderes e habilidades, como a arte de matar e magia negra vodu. Usando estes dons, Shadow Man deve impedir um culto secreto de lunáticos e assassinos que estão pretendendo abrir um portão para o mundo real e destruí-lo. O game foi descrito pelos produtores como uma mistura dos filmes Seven e Silêncio dos Inocentes, mas parece mais com um horror de Clive Barker. Shadow Man tem uma atmosfera pesada, até um pouco dark, uma mistura de pôr-do-sol ao fundo com cidades desertas e ruínas industriais. A jogabilidade é em terceira pessoa, um misto de Mario 64 e Tomb Raider. Shadow Man pode realizar muitas ações ao mesmo tempo e, devido ao cuidado da produtora com os controles do jogo, tudo isso pode ser feito de maneira fácil. O game promete ser bastante violento, o que vai cair como uma luva em seu ambiente dark. Pena o jogo ainda estar muito longe do lançamento e, pela fama das produções de jogos da Iguana, vai demorar bastante para curtirmos esta aventura.

DREAMCAST

Marvel Vs. Capcom
Capcom
Luta - N/A

Previsto para 25 de março de 99 no Japão

A Capcom finalmente achou um caminho para levar seu último Crossover à sua casa: o Dreamcast. Depois de muita especulação em torno de uma possível conversão para Sega Saturn (que está praticamente no fim da vida) ou Playstation (que tem pouca capacidade para rodar o game), a softhouse, pela sua nova política (não fazer mais conversões com "cortes" e mudar a sua base de produção para o Dreamcast), decidiu lançar este maravilhoso game de luta 2D para o novíssimo console da Sega. E olha que não está muito longe de você jogar Marvel Vs. Capcom no Dreamcast. A data de lançamento está prevista para 25 de março, uma conversão à jato. Também, com toda a potência e facilidade de programação do console, não fica muito difícil lançar uma versão igual, se não melhor, que a do arcade. Se a empresa já fazia maravilhas com os 6 Mega de RAM do Saturn (2 do console mais 4 do cart de expansão), imagine com os 8 Mega de memória principal do DC. Se a Capcom mantiver a tradição de suas conversões, espere ainda novos modos de jogo, muitos segredos, opções secretas e, quem sabe, alguns personagens novos. Prepare-se para ter toda a ação do arcade (quatro personagens, ou até seis com os Special Partners, na tela ao mesmo tempo se matando com ralos que ocupam a tela inteira e combos que passam dos 40 hits, em cenários com animação constante), sem nenhuma perda, em sua casa.

DREAMCAST

Power Stone
Capcom
Luta - N/A

Previsto para 25 de fevereiro de 99 no Japão

A habilidade da Capcom em fazer jogos de luta é indiscutível. Seu currículo já traz dezenas de games do gênero que viraram sucesso e, mais importante, tem Street Fighter, que dispensa qualquer comentário até para os mais leigos. Mas desta vez a empresa resolveu mudar, e não foi pouco. Cansada de SF e seus clones (tanto 2D quanto 3D), a Capcom decidiu dar uma virada e criar o jogo mais inovador desde SFII, fazendo surgir um novo conceito e, quem sabe, até um sub-gênero dos games de luta. Power Stone promete ser o novo Street Fighter e virar uma série. O jogo é o primeiro a utilizar toda a interatividade dos cenários poligonais. Você pode pegar praticamente qualquer objeto, subir em qualquer lugar possível, escalar postes, quebrar vidros para aumentar o espaço da luta, etc.. Usando, ainda, uma jogabilidade realmente 3D, mais que em Ehrgeiz, Soul Calibur ou Virtua Fighter 3. Você pode correr para qualquer canto, pular sobre mesas e plataformas e coisas do gênero. O foco de PS está em utilizar cada estágio a seu favor. Todos os cenários têm suas particularidades e maneira de se jogar neles. Assim, você deve usar uma estratégia diferente para cada um deles. Ao contrário dos jogos de luta atuais, em PS você tem apenas 8 lutadores a seu dispor. Mas eles são totalmente diferentes uns dos outros, variando desde tamanho e força até golpes especiais. Com certos personagens, os mais fortes, você poderá pegar objetos bem pesados com facilidade (usar postes enormes para bater no inimigo não será tarefa complicada). Já com outros, você terá uma vantagem em fugir e esquivar das investidas inimigas, já que será mais fácil subir em postes e utilizar o cenário de uma maneira dinâmica. Aliás, o objetivo defensivo único é fugir. Isso porque não há botão de defesa. Você só poderá desviar dos golpes e objetos arremessados pelo oponente. Outro elemento importante são as Power Stones, pedras preciosas que dão poderes especiais para quem as carrega (daí o título do jogo). São três Power Stones por luta. Cada lutador começa a luta com uma e a terceira aparece em locais aleatórios do cenário. Quando um lutador consegue as três pedras, ele mutaciona em uma forma muito mais poderosa por um breve período de tempo, no qual ele ganha habilidades especiais, novos golpes devastadores e seus ataques comuns podem ter longo alcance ou virar projéteis.

Além disso, outras armas e power-ups estão espalhados pelas arenas em baús. Mais um ponto impressionante de PS está nos gráficos. Apesar de ser um game poligonal, ele tem um look de jogo 2D feito à mão. As texturas dos personagens e cenários são impressionantes e, mesmo com muita aproximação, você não percebe cantos e dobras comuns nos jogos poligonais. O game já foi lançado no Japão em arcades, utilizando a placa Naomi, e o lançamento para Dreamcast também está super próximo. A Capcom está ainda trabalhando em funções para o VMS e interatividade entre as versões DC e arcade. Os felizes possuidores de DC estão perto de experimentar um dos games de luta mais revolucionários de todos os tempos, que pode se revelar um marco no gênero.

DREAMCAST

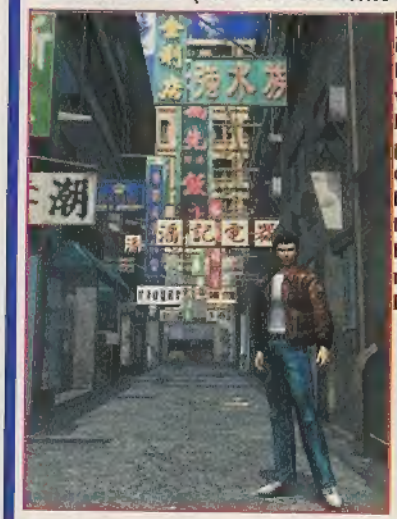
Shen Mue

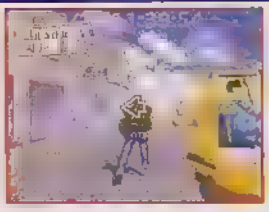
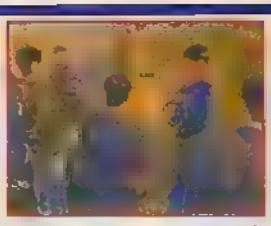
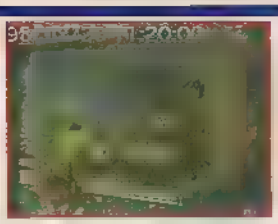
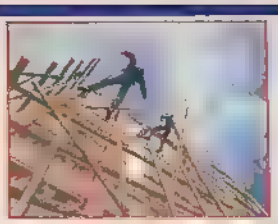
Sega

FREE - GD

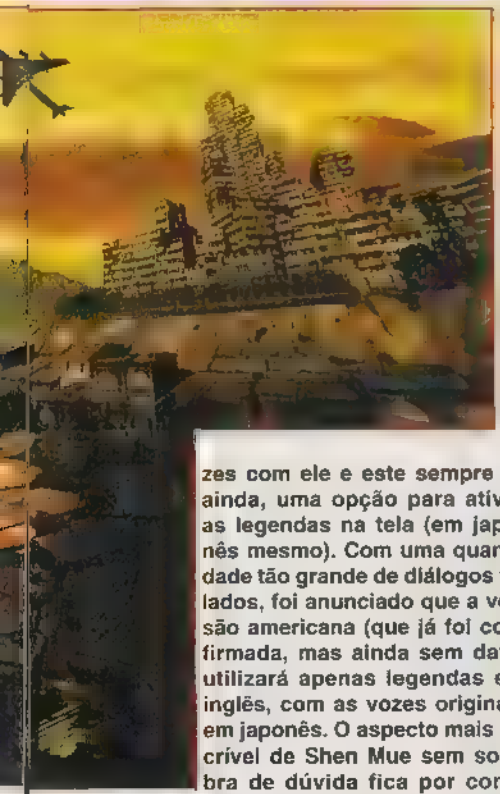
Previsto para abril/maio de 99 no Japão

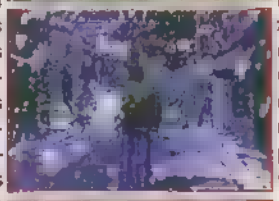
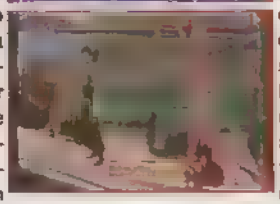
Você já deve ter visto em nossas páginas o nome Project Berkeley, conhecido também como o Virtua Fighter RPG. Este era apenas um codinome de um dos planos mais ambiciosos da Sega, vindo da mente de ninguém menos que Yu Suzuki, o cabeça do time AM2 e criador de jogos como OutRun, After Bunner, Space Harrier, Virtua Racing e a série Virtua Fighter, entre muitos outros títulos famosos e aclamados: Shen Mue. O jogo foi idealizado por Suzuki já há 5 anos, mas foi arquivado pois na época não existia nenhum hardware capaz de reproduzir as suas idéias mesmo que parcialmente. Por muito tempo continuou não havendo uma plataforma ideal, até o lançamento do Dreamcast. E é unindo a mente doentia de Yu Suzuki, mais a habilidade do seu competente time da AM2 e o poder do fantástico Dreamcast que, Shen Mue começa a sair do papel para se tornar uma doce realidade. O game foi oficialmente anunciado e apresentado numa conferência que ocorreu no dia 20 de dezembro em Yokohama no Japão. O público assíduo e curioso formava uma fila que dobrava esquinas. Como de costume nesta nova fase da Sega, o marketing feito em cima deste título foi notadamente agressivo. Logo na entrada, o público recebia coisas como pôsteres, bonequinhos, CDs com a trilha sonora orquestrada do jogo, bloquinhos de nota, tatuagens, camisetas, cartões e uma porção de panfletos baseados em Shen Mue e seus personagens. Na conferência, Yu Suzuki apresentou o jogo e explicou seus principais elementos para uma platéia que ficou simplesmente de boca aberta com tudo. Para começar, uma explanação do novo gênero criado por Suzuki especialmente para Shen Mue: FREE. Antigamente, quando ainda era chamado de Project Berkeley, divulgava-se o gênero do game como "RPG?". Esta interrogação é para indicar que Shen Mue não é bem um RPG, mas na verdade um FREE, sigla que significa Full Reactive Eyes Entertainment (ou Entretenimento de Olhos Totalmente Reativos). Isso porque o jogo se baseia em imagem e reação (em outras palavras, você deve reagir ao que vê acontecer) e também pela liberdade que é oferecida. Você pode vasculhar praticamente todos os cantos do jogo. Para as batalhas foi desenvolvido o sistema QTE, ou Quick Timing Event. Para entender o funcionamento deste, basta imaginar Dragon's Lair com indicações na tela, ou seja, dependendo da situação (o QTE, além de lutas, também é usado em certos eventos) aparece um comando na tela e você tem que realizar o comando exato. Mas não se sabe ainda se estes comandos são pré-programados (como em Dragon's Lair, tendo sempre os mesmos em cada cena) ou se eles serão aleatórios, mudando a seqüência a cada nova partida. Errar o comando em eventos de QTE não significa a morte, pois você pode tomar caminhos diferentes e realizar outros eventos e visitar novos locais. Se você tiver que pular um buraco, por exemplo, e cometer um erro, poderá parar em um esgoto, onde haverá muito mais coisa para explorar. Segundo sugere Suzuki, aproximadamente 10% do jogo se passará em eventos de QTE. A maioria dos golpes usados nas seqüências de batalha são baseados em uma arte marcial chinesa chamada Hakkyoku-ken. Alguns mestres desta arte foram contratados para realizar os movimentos para que eles fossem passados para o jogo utilizando o Motion Capture, oferecendo um realismo perfeito nos movimentos dos personagens. Até nas animações mais simples, como andar e correr, foi utilizado este recurso. O mundo de Shen Mue, ambientado basicamente na China e Japão, é enorme. São mais de 1200 salas no total (mas você não precisa passar por todas para prosseguir), passando pelos ambientes mais variados, a céu aberto ou fechados. Tudo isso com uma interatividade incrível. Cada cenário possui uma porção de objetos que podem ser pegos, quebrados, movidos ou lidos para se obter pistas e prosseguir. A progressão do jogo não é totalmente linear. Devido ao sistema QTE você pode realizar eventos em ordens diferentes a cada partida. Como o objetivo principal de Shen Mue e se espelhar na vida real, suas ações terão influência sobre os outros personagens. Para citar um exemplo, em certa parte do jogo você vê um homem tentando colocar uma placa sobre sua loja, então você pode ajudá-lo (isso tá lembrando um comercial...) ou passar batido e deixar ele se virar sozinho. Se ajudar, isso poderá trazer benefícios a você no futuro, mas é sua decisão e você pode optar por agir como um Bad Boy, mas terá que aguentar as conseqüências como na vida real. Para tornar as coisas mais complexas (e realistas, claro), os ambientes são influenciados pelas mudanças de tempo e clima. Há a passagem do tempo de dia para noite e pode haver também eventos que somente podem ser realizados durante certo período do dia. As condi-

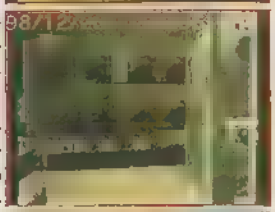
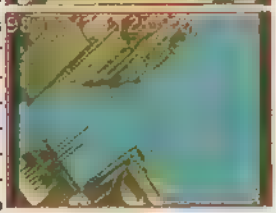


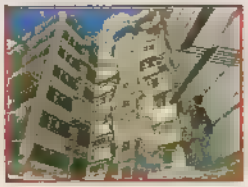





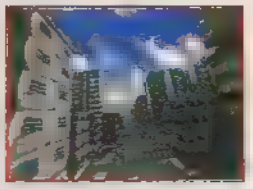
ções climáticas mais notáveis são a neve ■ chuva, mas também há a possibilidade de outras como ventania. Você pode não encontrar certas pessoas em um dia chuvoso, por exemplo. Isso dá uma variedade enorme ao jogo, possibilitando que cada partida seja totalmente diferente. Você pode realizar certo evento em uma manhã ensolarada enquanto seu colega o faz em uma noite chuvosa. Outro elemento que muda as condições de jogo é a magia, mas quase nada foi divulgado sobre este, deixando algumas dúvidas pairando no ar. O som também tem um tratamento super especial. As músicas são orquestradas e podem ser descritas como uma mistura de Dragon Quest com Final Fantasy (!). Mas o que realmente chama a atenção é a quantidade de vozes. Shen Mue com certeza é o jogo que contém mais vozes de todos os tempos. Os vários Voice Actors contratados, famosos radialistas no Japão, já estão gravando suas falas há mais de um ano e o trabalho ainda não está terminado. Para se ter uma idéia, pegue um cidadão comum em uma cidade, um homem vendendo laranjas, por exemplo, e comece a falar com ele. Você pode falar, uma, duas, três, várias vezes com ele e este sempre dirá algo diferente. Haverá, ainda, uma opção para ativar as legendas na tela (em japonês mesmo). Com uma quantidade tão grande de diálogos falados, foi anunciado que a versão americana (que já foi confirmada, mas ainda sem data) utilizará apenas legendas em inglês, com as vozes originais em japonês. O aspecto mais incrível de Shen Mue sem sombra de dúvida fica por conta dos gráficos. Num primeiro momento, você pode olhar as imagens e ficar imaginando "nossa, estas cenas em CG são realmente bonitas". Mas não são animações em CG e sim gráficos poligonais texturizados em tempo real com ■ poder do Dreamcast. A qualidade gráfica supera qualquer jogo que já apareceu na Model 3, até mesmo Spikeout, um dos games mais bonitos até hoje. Tudo acontece em tempo real com uma ação dinâmica, zooms e rotação proporcionando ângulos de visão impressionantes e total interatividade com qualquer coisa. Você pode ir para onde quiser, falar com quem desejar e fazer ■ que der na telha. O nível e a quantidade de detalhes de cada cenário é impressionante, a qualidade das texturas é o extremo do real e os modelos poligonais são praticamente vivos. É possível notar as linhas nas palmas das mãos dos personagens e expressões faciais das mais realistas. O storyline básico do jogo ainda não foi revelado, apenas os dois personagens com seus backgrounds e relacionamentos. Eles são Ryo e Leigh, que por alguma razão desconhecida estão destinados a se encontrar. Quando isso acontecer, eles se tornarão companheiros, depois amigos e por fim se apaixonarão. A mãe de Ryo morreu quando deu a luz a ele. Desde então, ele foi criado por seu pai. Neste período, Ryo gastou a maior parte de seu tempo treinando artes marciais. Quando ele fica mais velho, seu pai morre misteriosamente e Ryo decide investigar. Com seu futuro nas mãos do destino, ele acaba parando na Ásia. Ali, ele eventualmente acabará encontrando Leigh e seu destino vai mudar completamente após este encontro. Pelas imagens do jogo, por enquanto só é possível jogar com Ryo. Mas, possivelmente, no futuro, o papel de Leigh também será revelado. Além dos dois personagens principais, ainda há uma porção de personagens secundários cujas funções e papéis ainda não foram revelados, mas que terão grande influência no enredo. Quando o game estiver pronto, serão mais de 500 personagens com os quais você poderá interagir. Para incrementar o jogo ■ distrair ■ jogador, atraindo-o cada vez mais para jogar, Yu Suzuki está planejando uma porção de mini-jogos. Só para se ter uma idéia, em Shen Mue há um Arcade Center, no qual você poderá jogar clássicos como OutRun e After Bunner. Planeja-se ainda uma porção de funções diferentes para tirar proveito do VMS e do Modem. Atualmente, o jogo está com pouco mais de 50% completo ■ Suzuki continua trabalhando duro, dia e noite, com seu time da AM2 para oferecer o melhor para os sortudos possuidores do Dreamcast. Como a Sega decidiu liberar novas informações em pequenas doses, em breve teremos novidades sobre Shen Mue. Fique ligado.







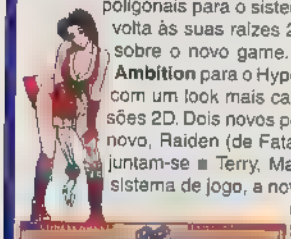
RAPIDINHAS

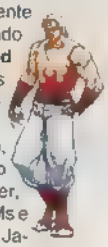
Playstation a mil

Um dos segredos mais bem guardados da Sony começa a ser revelado. Recentemente a empresa liberou as primeiras informações sobre **GranTurismo 2**. As adições incluem: aproximadamente 400 carros no total, a maioria de fabricantes européias; corridas de off-road, além das categorias originais sport e GT; duas vezes mais pistas que o originais, em locais como Seattle, Roma e Taiti; compatibilidade com o PocketStation. Além disso, se o primeiro demorava dois meses para completar tudo, a continuação vai manter os jogadores ocupados por um ano inteiro. Por fim, enquanto o game original utilizava 75% da capacidade do Playstation, a Sony tenta utilizar os 25% restantes nesta continuação. Não querendo ficar atrás, ■ Electronic Arts também chegou anunciando mais uma versão de seu famoso game de corrida: **Need for Speed 4**. O título completo do game ainda é desconhecido, mas é provável que ■ EA já esteja lançando ■ jogo até maio deste ano, menos de 1 ano após a última versão (isso é que é trabalho rápido). O novo game terá mais carros e pistas que os anteriores e os modos de perseguição, Simulation ■ Arcade estarão inclusos. Na parte gráfica, a novidade serão os efeitos melhorados de reflexo nos carros e efeitos de luz em tempo real. Além disso, já está confirmada ■ compatibilidade total com o Dual Shock (vibração e direcional analógico).

Planos da SNK

A empresa de renome no mundo dos games tem vários planos para o futuro. Pra começar, ■ SNK anunciou que já está trabalhando em **Samurai Shodown 5: Amakusa's Revenge II** para o bom e velho Neo Geo comum. Depois de ■ versões poligonais para o sistema de 64 bit, Samurai Shodown finalmente volta às suas raízes 2D. Fora isso, nenhum detalhe ■ liberado sobre o novo game. Outro novo projeto é **Fatal Fury: Wild Ambition** para o Hyper Neo Geo 64. O game é poligonal, mas com um look mais cartoon, parecendo bastante com as versões 2D. Dois novos personagens, Toji e Tsugumi, e um semi-novo, Raiden (de Fatal Fury 1, que no ■ se tornou Big Bear), juntam-se ■ Terry, Mai, Andy, Joe, Billy, Kim e Yamazaki. No sistema de jogo, a novidade fica por conta do Overdrive Power, um golpe ainda mais poderoso que os DMs e SDMs. O jogo já deve estar rolando no Japão e deve aparecer por aqui em breve. No departamento KOF, a empresa adiou **The King of Fighters 98** para **Dreamcast** de abril de 99 para julho. Nada ainda foi revelado sobre adições, mas a SNK está fazendo uma pesquisa em revistas japonesas para ver que personagens os leitores gostariam de ver no game (possivelmente, com o resultado, ■ SNK adicionará um novo time, assim como fez em KOF'97). A versão de **KOF'98** para **Playstation** está marcada para 25 de março no Japão. Mas nada se falou sobre extras. Uma informação interessante foi liberada sobre a próxima versão do jogo. A edição de 1999 de KOF se chamará **The King of Fighters F** e terá mudanças significantes (ainda não reveladas) em relação aos outros games da série. **Last Blade** para **Playstation** será lançado no dia 25 de fevereiro no Japão com novidades não existentes no arcade. Os modos de jogo incluem Short Mode (4 batalhas), Vs Mode, Sudden Death Mode (sua energia vai diminuindo com o tempo, você precisa derrotar o oponente o mais rápido possível), Training Mode, Character Introduction (onde você pode ver a história, cenário, demos, status ■ movies de cada personagem) e ■ Fans Collection (no qual você pode ver fan arts e comics coletados pela SNK). Para se recuperar do fracasso de vendas que foi ■ **Neo Geo Pocket**, a empresa já anunciou ■ **Neo Geo Pocket Color**. O novo portátil será lançado no dia 19 de março com uma tela de 4,5 X 4,8 cm que pode exibir 146 cores simultâneas de uma palheta de 4096, usando a mesma tela de cristal líquido do Game Boy Color. O console pode funcionar até 40 horas direto com duas pilhas AA, o dobro do GBC. Além da própria SNK, outras empresas prometem fazer jogos para o NGP, incluindo ■ Capcom, Data East, Taito e UEP System. Os games prometidos até agora são: **Rockman Pocket** (Capcom), **Magical Drop Pocket** (Data East), **Puzzle Bobble Mini** (Taito), **Cool Boarders** (UEP System), **World Heroes Pocket** e **Meron Zhan's Growing Diary 2** (ADK). Da própria SNK temos **KOF R-2**, **Metal Slug First Mission**, **Samurai Spirits 2**, **Fatal Fury First Contact**, **Last Blade**, **Puyo Puyoon**, **Dive Alert**, **4P Mahjong**, **Shouei Master Color**, **Baseball Stars Color**, **Neo Cherry Master Color**, **PocketTennis Color**, **Shanghai**, **Graduation** ■ **Digital Primate**. Rumores indicam que KOF R-2 terá um modo para evoluir seu personagem ■ ganhar a habilidade de usar até 300 golpes especiais diferentes (como isso será possível não sabemos) ■ que Kasumi Todoh (de KOF'96) estará de volta. Este game e Cool Boarders serão compatíveis com ■ versão Dreamcast (de uma maneira ainda não divulgada).





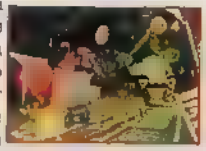
As últimas do Dreamcast

A próxima conversão de Model 3 para DC será **Harley Davidson**, um game de corrida de moto com uma liberdade de exploração incrível. Outro jogo de corrida será lançado pela Sega no dia 25 de março, é **Super Speed Racing**, com vários modos de jogo e mais de 19 pistas. Há rumores de que a Konami esteja produzindo versões de **International Superstar Soccer** e **Track & Field** para Dreamcast, e de que a versão de **Castlevania** já esteja quase pronta para um lançamento muito breve.

O Sonic Team, depois da finalização de Sonic Adventure, está com gás total no seu próximo projeto: **Nights 2** (nome provisório). O game está programado para final deste ano ou início de 2000 ■ terá uma jogabilidade realmente 3D, ao contrário do jogo original de Saturn. A versão para Dreamcast de **The House of The Dead 2**, o sucesso do arcade Naomi, está marcada para dia 18 de março em dois pacotes: só o jogo ou com a DC Light Gun. Para não perder o costume, alguns títulos foram adiados. São eles: **Aero Dancing**, agora previsto para 4 de março; **Psychic Force 2012**, marcado também para 4 de março; **Puyo Puyoon**, que foi para a mesma data dos dois anteriores; **Real Sound 2** da Warp foi adiado para 11 de março; **White Illumination** da Hudson foi adiado de fevereiro para metade de março; **Buggy Heat** está para 1º de abril (não é mentira); **GetBass**, ■ jogo de pesca da Model 3, também foi para 1º de abril; ■ **Pop'n Music**, o musical da Konami, foi adiado de 25 de fevereiro para 1º de abril. Como novos projetos, a Sega tem em planos um **Hard Drive** e uma **Impressora** para Dreamcast previstos para abril. Os novos periféricos vão melhorar ainda mais as habilidades do console na Internet.

Macacadas no N64

Finalmente a Rare confirmou oficialmente a produção de **Donkey Kong** para **Nintendo 64**. Donkey Kong e seu companheiro Diddy estarão de volta contra os Kremlings no novo game. A Rare ainda não anunciou uma data de lançamento e, com ■ fama do tempo de produção de seus jogos (além de ainda ter Conker e Perfect Dark para terminar), não se espera um lançamento muito breve. Como na versão Super NES, prevemos um impacto que pode mudar ■ conceito de capacidade do N64 (basta ver a qualidade de outros jogos da empresa, como Banjo-Kazooie). Apenas uma imagem do game foi liberada, o que não ajuda muito. Esperamos ansiosamente por maiores novidades sobre este sucesso antecipado.



Curtas da Capcom

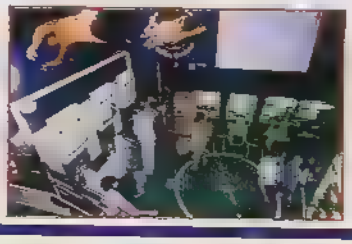
A softhouse confirmou recentemente algo que muitos estavam esperando ■ pensavam ser só um sonho: ■ lançamento de **Resident Evil** para **Nintendo 64**. Mas parece que ■ game não está sendo produzido pela própria Capcom, e sim por uma outra empresa, já que esta tem seu foco atual no PS e DC. O game do N64 começa onde Resident Evil 1 parou. O último título da Capcom para Saturn, **Dungeons & Dragons Collection**, será lançado no dia 4 de março. Por fim, a empresa revelou que está produzindo uma conversão para Playstation de seu mais novo arcade, **Jojo's Venture**, que utiliza a placa CPSIII (será que vem coisa boa aí?).

Mais Grandia

A Sony comprou dos direitos de **Grandia** (lançado para Saturn apenas no Japão) para lançar uma **versão americana** no **Playstation**. Ainda não há detalhes sobre data de lançamento ou possíveis adições em relação à versão original. Enquanto isso, a Game Arts está com força total na criação de **Grandia II** para Dreamcast. A empresa informou que está adicionando um modo para dois jogadores simultâneos, mas diferente daquele usado em Secret of Mana (da Square para Super Nintendo). É possível que o novo recurso tire proveito do Modem do console, permitindo que duas pessoas joguem on-line (algo como as partidas via Internet de Diablo do PC).

Novidades na Sports Arcade

A Sports Arcade está trazendo lançamentos de cair o queixo. Em fevereiro, a novidade fica por conta do fantástico game de tiro, **Beast Busters**. Em março teremos ■ continuação do alucinante game de guerra da SNK, **Metal Slug III**. Além dos lançamentos, na Sports Arcade sempre tem os melhores games para você detonar, como **Top Skater**, **The King of Fighters 98**, **Last Blade 2**, **Street Fighter Zero 3** e **San Francisco Rush 2**. A Sports Arcade tem 6 endereços para você: em São Paulo, na São Bento, 64; Marconi, 84; Paulista, 989 ■ 1405; e em Curitiba na XV de novembro, 246 e no Shopping Mueller, Piso Cândido de Abreu.



GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 23
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 25
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 26
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências ■ quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( ) Cód.: RG 29 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( ) Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 23 - Cada R$ 2,90 ( ) Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 24 - Cada R$ 2,90 ( ) Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 25 - Cada R$ 2,90 ( ) Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 26 - Cada R$ 2,90 ( ) Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( ) Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( ) Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )

Nome:_____

Endereço:_____

Cidade:_____ Estado:_____ Cep:_____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

ESPAÇO DO LEITOR

CLUBES

Game News Clube
Rua Santa Catarina, 108/401, Bairro São Bernardo
CEP 36062-260 Juiz de Fora - MG

MW Club
Nosso assunto é o tão falado Dream Cast, The King of Fighters, Resident Evil e outros games do ramo.
Rua Joaquim Machado Sobrinho, 458
CEP 37165-000 Campo do Meio - MG

Games of Boys Club
Especialidade em SNES e PC.
Rua Petrópolis, 26 - Bom Jesus
CEP 35720-000 Matozinhos - MG

New Record Club
Urbis - caminho 13, nº 04
CEP 46800-000 Rui Barbosa - BA

Clube Laser Games
Só Resident Evil 1 e 2 (temos jornalzinho bimestral e carteirinha)
Rua Campos Pitanga, 06, Periperi
CEP 40760-420 Salvador - BA

Club América Games
Não é necessário enviar dinheiro, apenas mande suas dicas. O clube promove troca de dicas, revistas, cartuchos e todos os artigos de video game para os sistemas Playstation, PC, N64 e SNES.
Rua Alécio Facchini, 50, Jardim Pôr do Sol
CEP 90040-020 Poá - RS

ClubeToca do Vício
Sem fins lucrativos, buscamos sócios que gostem de jogar e debulhar o Playstation. Rua 5, nº15, Vila Rio Vermelho
CEP 76330-000 Jaraguá - GO

Clube dos Playmaníacos
Procuramos sócios que adorem debulhar todos os games. Temos carteirinha e jornalzinho.
Rua Braz Cubas, 139, apto. 12, Vila Valença - CEP 11390-110
São Vicente - SP

International Club Goldeneye
Aqui tem que ser bom mesmo! Recebemos e enviamos dicas.
Rua Seis, 141 CEP 13402-118 Piracicaba - SP

NOTA: não nos responsabilizamos pelo envio de dinheiro, nem fotos para os Clubes.
NOTA 2: mande cartas digitadas ou datilografadas, ou pelo menos, capriche na letra!

NÚMEROS ATRASADOS

As últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque: ao preço da última edição em banca, mais custo de postagem, por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidor Dinap S/A - Caixa Postal 2505 - Osasco/ SP - Cep: 06053-990 - Fone (011) 810-4800 - Fax (011) 868-3018, pelo E-mail: dinap.na@email.abril.com.br, via Internet http://www.dinap.com.br. Horário de atendimento de Segunda a Sexta, das 8:00 às 21:30, Sábado das 8:00 às 13:00. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelo cartão Visa, Credicard, Diners, American Express ou Solo.

Não quero começar uma discussão, mas como tenho um N64 acho que vocês deviam fazer mais matérias para o console. Com a chegada de Zelda, espero que aproveitem para fazer uma estratégia de qualidade, dizendo onde estão as 100 aranhas, os 10 fantasmas, as passagens secretas, etc.

Number One (E-mail)

Realmente já fazia algum tempo que não tocavam neste assunto. Não havíamos feito nenhuma estratgia para o N64 porque geralmente as estratégias são para RPGs e Adventures. Em todo caso, na Gamers Book nº 2 você pode conferir uma estratégia completíssima de Goldeneye 007 e na Master Games nº 8 foi a vez de Quest 64. Agora chegou a vez da explicação estratégica de Zelda, acompanhe!

Oi pessoal da Gamers! Estou mandando uma carta para comunicar que a dica de Pitfall 3D da edição número 30, que ensina como ter vida infinita e a cabeça do inventor, está incorreta. A forma correta é a seguinte: segure L1 e aperte L2 para vida infinita e segure R1 e aperte R2 para a cabeça do inventor. De quebra, uma dica inédita, segure R1 e aperte ○ para ver a cabeça de um baby; para transmitir o som dos jacarés basta segurar R1 e apertar ▲.

Alex Vianna Fileres - São Gonçalo - RJ

Passou batido! Mas geralmente quando alguma dica não funciona e pessoal nos escreve e dessa ninguém havia reclamado.

Olá galera! Que história é essa sobre a união da Sega com a Square? A EIDOS fará Tomb Raider para o Dreamcast? E sobre o Playstation 2, em que data mais ou menos será lançado? Quantos bits terá? Qual será o preço?

George Vicente Glass Machado - Vitória da Conquista - BA

Rumores! Quanto à Tomb é muito pouco provável já que a EIDOS não faz parte do time de produtoras para o Dreamcast. Sobre o Playstation 2, não há nada de oficial ainda, mas o que se comenta é que seria lançado até o final do ano, com 128 bits e com o preço muito próximo ao concorrente Dreamcast, que até lá já deverá ter baixado.

Oi pessoal, gostaria de fazer três perguntas sobre os 4 Mega de expansão para o N64, mas antes gostaria de dar minha opinião sobre o Dreamcast ou mais especificamente sobre o jogo VF3TB. O jogo é muito bem feito sim (é o jogo de luta mais bem feito que já vi num console doméstico), mas eu esperava algo MUITO superior que isso, se levarmos em consideração o potencial do DC, que segundo a Sega pode gerar até 3 milhões de polígonos por segundo (será?) e a placa Model 3 que gera 1 milhão de polígonos por segundo, ou seja, o jogo do DC era para ter pelo menos o dobro de qualidade da versão Arcade, coisa que não vi. Bem, vamos às perguntas:

1- Este acessório já foi lançado ou será lançado no Brasil pela Gradiente?
2 - Quanto custa ou custará?
3 - Esse periférico incrementa muito os jogos que o utilizam?

Claudino José P. L. Ferreira - via E-mail

Você está certo, concordamos com sua opinião. Confira mais na matéria desta edição.
Quanto às perguntas:
O acessório estava previsto para ser lançado pela Gradiente no final de janeiro, por R$ 49,00. Realmente melhora a resolução dos gráficos e a movimentação do jogo e outras coisas mais. Indispensável para Turok 2.

Sou muitíssimo fã do Mega Man. Reparei que na edição 35 o mega-fã Márcio, de Nova Iguaçú-RJ, está equivocado em dizer que terminou todos os Mega Men existentes. Pois bem, ele está muito equivocado. O final do Mega Man no Marvel Vs. Capcom não conta porque o Mega Man não é o dono do jogo. Falar que terminou todos os jogos do Mega Man é mentira pois ainda faltam as versões de Mega Drive e Game Gear. Agora com vocês, o número de Mega Men que já foram lançados é 30 (e não 26 como vocês disseram), essa é a conta da própria Capcom. As versões exatas são: 7 para o Nintendinho, 6 para o Super NES, 5 para o Game Boy, 1 para o Game Gear, 1 para o Mega Drive, 6 para o Playstation, 2 para o Saturn e 2 para Arcade. Vou encerrando por aqui. Publiquem meu e-mail para que os fãs do Mega Man possam me contactar e passarei um questionário de 20 perguntas. Detalhe: os que tentaram, acertaram (em média) apenas 3.

"Mauro Sókrates" - cybermsx@hotmail.com

Pois bem, Mauro, não somos tão fãs assim quanto você. Em todo caso, nos mande o questionário.

FORA DO AR

Mais Xenogears

1- Oi pessoal, tudo bem? **2-** Queria que vocês me ajudassem a passar de uma parte no jogo Xenogears. Estou em uma espécie de base em uma montanha que fica no deserto. Experimentei sair da base e andar pelo deserto, foi então que encontrei uma montanha e nela, uma enorme cidade. Entrei nela e não consegui fazer nada, e aí é que eu não consigo passar. Queria que por favor me explicassem pois já estou exausto de andar pela cidade e não encontrar nada. Desde já agradeço.

Aluísio Moura dos Santos - Itamonte - MG

3- Na Blackmaoon Forest, de Xenogears, eu perco Elly para sempre ou eu a encontrarei novamente no decorrer do game? **4-** Quantos gears eu tenho no total? **5-** Em Bledavik (Aveh), o que eu faço para o dia do torneio chegar logo?

Cristiano Marques de Souza - Cachoeirinha - MG

6- Em Xenogears há uma fase no deserto, onde há uma feira livre, indo um pouco mais adiante o Bartholomei se separa do trio e fica no parque à espera do retorno dos dois. Mais adiante, vem uma mulher conversar com você, e depois disso tem uma grade enorme impedindo a passagem. O que eu devo fazer para passar de lá?

Denis Sobral Braga - São Paulo - SP

7- O que devo fazer depois que Billy acerta o Reflector da Torre de Babel, onde Fei e Elly estão brigando com Domina e o golfinho.

Valdecy Rodrigues de Sales - Ananideua - PA

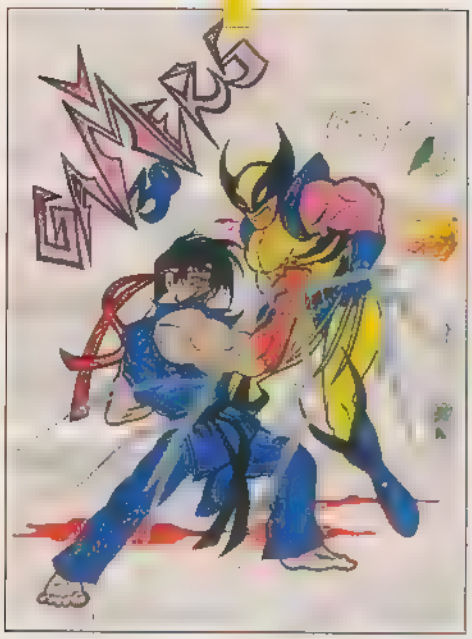
8- Estou com problemas no jogo Xenogears americano. A minha dúvida é a seguinte: estou no segundo CD, no capítulo "THE STAR KNOW", onde existe uma fase cheia de enigmas. Até aí tudo bem, isto é, até eu chegar num enigma totalmente sem sentido, esta parte é onde tem um poço e em suas paredes estão escritas as seguintes pistas, já traduzidas para o português. "Não tão baixo, não tão alto, encontre a medida certa para suceder na vida", "a água está cheia no 10". Os dois botões correspondem ao nível da água, um possuindo a marca 7 e o outro do lado esquerdo da marca 3. Logo no chão há dois pisos em forma circular, o da esquerda aumenta o nível da água e o da direita abaixa, e aí o que é que eu faço?!?!? Me ajudem por favor!!!

Maurício Edgar Fujimoto - São Paulo - SP

Wow! Há muito não recebemos tantas perguntas sobre um mesmo game. Bem, pudera, sendo este considerado até hoje o melhor enredo da Square. Então, vamos às dúvidas. **1-** Hmm... Tudo! **2-** Bem, pela descrição, você está na base no deserto de Bartholomeu, logo após escapar da caverna onde encontrou o velho Balthasar. Bem, aqui você deve conversar com todos que você conhece (Siglude, Citan e Bart) até que este último desapareça. Corra então para seu quarto (aquele com o adorável aviso "Entre e Morra") e verifique as coisas por lá. Bart entrará e pedirá desculpas por tudo que aconteceu. Depois disso, durma no alojamento para que a base seja atacada e dê prosseguimento ao game. **3-** Bem, Elly é uma das personagens chave da mais magnífica trama da Square (e, aliás, muito semelhante à Asuka Langley Souryu de Neon Genesis Evangelion...) e, portanto, você ainda terá a honra de tê-la em seu grupo por mais algumas vezes. E prepare-se para surpresas inesperadas... **4-** Bem você terá uma série de Gears, cada um com suas qualidades e defeitos. Fei será o piloto de três deles: *Weltall*, a gear negro que evolui por si só, *Weltall II*, versão turbinada por Balthasar e Melchior, e o próprio *Xenogears*, e único Omnigear com a capacidade de funcionar sem a energia fornecida por Zohar. Elly terá dois, *Vierge* e *El- Vierge* (que, na versão americana, ficou somente *Vierge*, perdendo o El, assim como os demais), sendo que este último você usará somente uma vez. Citan terá *Heindall*, conseguido na base dos piratas do deserto, e *Fenrir*, seu Omnigear, fornecido pelo próprio imperador Kain, de Solaris. Bart terá seu bom e velho *Brigander* até conseguir o primordial *El-Andvari*, que pertencera a seu antepassado Roni Fatima. Rico terá *Stier* e *El-Stier*, após a união do gear com o AnimaRelic. Billy é um caso semelhante: *Renmazuo* é seu Gear e, após a união com o AnimaRelic, se tornará o sagrado *El-Renmazuo*. Maria terá somente o gear de seu pai (em especial após a derrota de Achzehn), *Selbzehn*. Chu Chu não precisa de gears, afinal ela é a "Guardiã do Tesouro de Deus". Por fim, a "filha" Kim, Emeralda, terá somente Crescens, o único lugar em que ela pode se unir aos circuitos. Ao todo, quinze Gears. **5-** Bem, você primeiramente tem de dormir no quarto que a espiã de Nisan consegue... Feito isso você prossegue automaticamente no game. **6-** Em Bledavik, local do torneio e capital do império de Aveh, Bart não entra na Shakan Square, onde ocorrem alguns eventos, por ser diante do castelo. E, sendo ele o príncipe, alguém poderia reconhecê-lo e mandar o plano por água abaixo. Mais adiante, uma grade que indica o local onde o grande torneio acontecerá. Fale com o cara da barraca para Citan inscrever Fei. Você terá até de escolher um nome falso para ele... **7-** Bom, com o segundo Gate destruído (o primeiro foi com a morte de Shakan e e segundo agora, após o tiro de Billy contra a igreja de Ethos), você precisará ir atrás do terceiro deles, abrindo caminho para Solaris. Como um Gate no meio das planícies geladas está meio fora de cogitação, então só resta um ponto no meio do mar. Os Gears não têm capacidade de mergulhar por muito tempo, exceto com o uso de equipamentos especiais. E onde conseguir equipamentos de mergulho? Em Thames (a cidade no meio da plataforma do mar), claro! Bem, então seu próximo passo será falar com o Capitão. **8-** Bom, este é meio complicado, mas nada de sem sentido, bastando um pouco de raciocínio lógico. Sabendo que o poço estará cheio em 10, basta seguir a outra pista. "Nem tão baixo, nem tão alto" seria um valor não muito baixo nem muito alto do volume de água no poço. Ou seja, a metade entre 1 e 10, cinco. Assim sendo, você deve encher o poço até que atinja a marca 5. Para tanto, primeiramente tenha em mente que não existe um valor 0, sendo 1 o mínimo, e que os botões enchem de água na quantidade neles descrita (3 e 7). Estando a água no 1, encha-o com 7, deixando o poço com 8 de água. Em seguida, reduza 3, terminando por ficar com 5. Voila! A porta se abrirá e você estará livre para seguir por dentro do poço. Vale lembrar que você pode acompanhar a estratégia de Xenogears em nossas páginas.

FERAS DO TRAÇO

Dan Yucari
Aguaí - SP

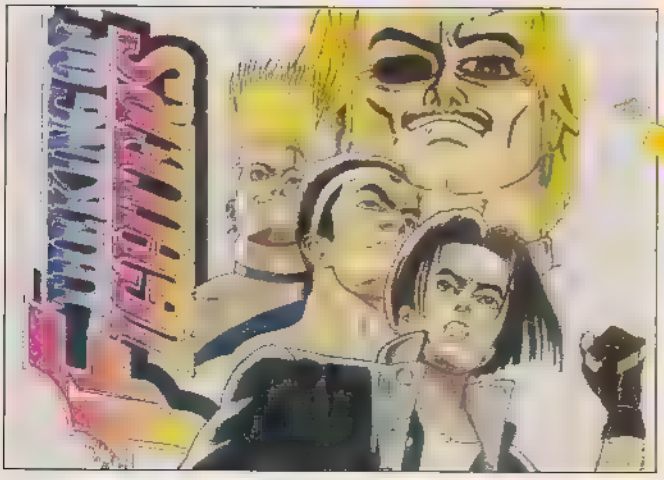


Livia de Oliveira Barros
Campo Grande - MS

Anderson V. Guedes
São Paulo - SP

Carlos
Alexandre
Penha
Guarulhos - SP

Jardiel Silva de
França
Recife - PE

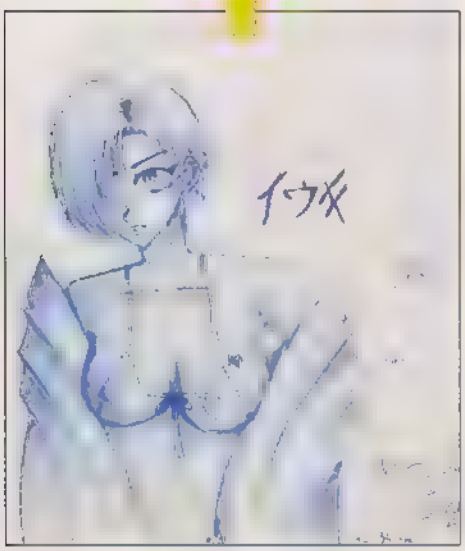


Rafael
Barbosa
São
Gonçalo - RJ

Marcos Pereira dos Santos
São J. do Meriti - RJ

Rafael Machado Alves
Rio de Janeiro - RJ

Juliano Pinheiro de Carvalho
Rio de Janeiro - RJ

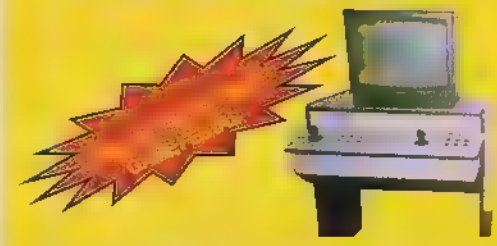


Cristiano M. dos Santos
São Paulo - SP

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT
TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM



- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs. Capcom
Tekken III

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

- SEJA DONO DO SEU NARIZ
- VIRE UM OPERADOR DE MÁQUINAS PROFISSIONAIS
- LIBERTE-SE

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

Nintendo 64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Outras melodias

A Ocarina de Link pode ser usada para tocar outras músicas que nada têm a ver com o game. Acompanhe as seqüências e veja se você é capaz?

Tema de The Simpsons

C-▼, C-▶, C-◀, C-▲, ↓ (analógico) + C-▲, ↓ (analógico) + C-◀, C-▼, A, [Z + ↓ (analógico) + A] 3 vezes, ↓ (analógico) + A.

Tema de Jurassic Park

C-▲, Z + C-▲, C-▶, ↓ + C-▶, C-▲, Z + C-▲, C-▲, C-▶, ↓ (analógico) + C-▶, C-▲, [Z + C-▲] duas vezes, C-▲, C-▶, A, ↓ (analógico) + C-▲.

Tema de Titanic

[C-▼, Z + C-▼] 4 vezes, [C-▼, Z + C-▼] 2 vezes, C-▼, ↑ + C-▼, C-▶, ↑ + C-▼, C-▼ 4 vezes, Z + C-▼, C-▼ 2 vezes, ↓ (analógico) + A.

Twinkle Twinkle Little Star

[↓ (analógico) + A] 2 vezes, [↓ (analógico) + C-▶] 2 vezes, [C-▶, ↓ (analógico) + C-▶] 2 vezes, C-▼ 2 vezes, [Z + C-▼] 2 vezes, A 2 vezes, ↓ + A, [Z + C-▶] 2 vezes, C-▶ 2 vezes, ↓ + C-▶, C-▼ 2 vezes, [Z + C-▼] 2 vezes, A 2 vezes, ↓ (analógico) + A.

Playstation

LIBERO GRANDE

Personagens secretos

Gregorio Zonaras - complete o Arcade Mode na dificuldade Normal

Arnoid Lang - obtenha mais de 8000 pontos no modo Challenge 9

Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner, GeraldWells - no modo Normal, complete a International Cup com todos os países

Ruprecht Goes - habilite as três últimas opções no modo Challenge 9

David Magellan - obtenha mais de 1150 pontos em todos os modos de jogo no Challenge 9

Maurice Poulenc - no modo VS CPU, obtenha uma pontuação total acumulada de 100 com qualquer time.

Jogue o modo 98 World Cup France

Entre na International Cup, vá para New Game/ Continue option, segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione ○ para entrar, e os times serão exatamente os mesmos da Copa do Mundo de 98.

N64 / Playstation

FIFA SOCCER '99

Atlanta Attack team

Vença a Champions Cup com o Brazil no nível de dificuldade professional.

Playstation

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

Marionet (personagem secreta)

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o ícone ?, pressione Select 7 vezes, e qualquer botão para escolher. Ela irá adquirir a forma do oponente em cada luta.

Jogue como personagem Shadow

Coloque o cursor sobre o ícone ?, pressione Select 5 vezes, e qualquer botão para escolher.

Jogue com Gallon original

Termine o game com Gallon. Coloque o cursor sobre ele, pressione Select + SS ou Select + CC para escolher.

Jogue com Oboro Bishamon

Termine o game com Bishamon e pressione Select + SS/CC em Bishamon.

Encontre Oboro Bishamon no 1P mode

1. Não perca nenhum round
2. Finalize pelo menos duas lutas com EX moves

Jogue como Vampire Hunter Phobos

Segure Select para escolher Phobos.

Modo fácil para habilitar personagens secretos

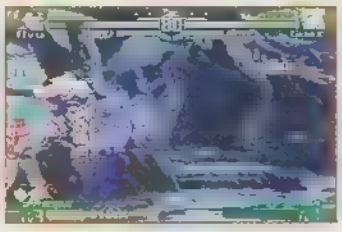
Vá para o Shortcut mode, no menu shortcut character selection, localize o personagem desejado e pressione Select; o nome mudará para vermelho, então, você poderá jogar com o personagem.

Playstation

STREET FIGHTER ALPHA 3

Jogue com Evil Ryu, Guile e Shin Gouki / Akuma

Escolha qualquer personagem e jogue o World Tour. Antes ou durante a segunda batalha contra M. Bison / Vega, onde ele vai estar com a barra de super infinita, adquira o level 30-31 de seu personagem (faça vários perfects e finalize com super combos ou especiais para adquirir boa pontuação e evoluir o level de seu personagem o mais alto possível). Com tal nível alcançado, pintará mais três batalhas e, ao invés de acabar este modo, nelas você vai encarar Guile, na seguinte enfrentando Evil Ryu e depois o último contra Shin Gouki / Akuma (enfrentando os desafios preliminares antes). Derrotando todos eles, na tela de seleção de personagens todos eles estarão disponíveis, para selecionar Shin Gouki / Akuma basta manter o botão L2 pressionado sobre ele e escolher com qualquer outro. **Obs.:** o nível máximo de evolução de seu personagem é 32.



Dramatic Battle, Final Battle, Team Battle e Survival Mode

Há vários métodos de se habilitar estes modos, para isso basta jogar um pouco no World Tour ou finalizar o game duas vezes no Arcade Mode no level 8.

Lute contra Shin Gouki / Akuma no Final Battle mode

Acesse o Final Battle mode, então selecione um personagem e segure L1 + L2 antes da tela de versus aparecer.

Modos bônus

Vença o Dramatic Battle mode com Ryu/Ken e Juni/Juli para habilitar dois modos bônus. Você também pode habilitá-los finalizando o World Tour ou jogando no nivel 8 de dificuldade no Arcade Mode. Os modos habilitados vão ser: ***Classical Mode***, ***Saikyo Mode***, ***Mazi Mode***. **Obs.:** para alternar os modos, aperte select sobre o personagem.

Segunda personalidade de Balrog (boxeador)

Vença no modo World Tour sem habilitar Evil Ryu, Guile ou Shin Gouki / Akuma. Então, na tela de seleção de personagens, em qualquer modo, coloque o cursor sobre Balrog, mantendo L2 pressionado, e aperte qualquer botão.

Dreamcast

SONIC ADVENTURE

Jogue com o Super Sonic

Salve o game usando os seis personagens principais para você poder jogar com o Super Sonic.

Imagens extras

Coloque o CD (GD) do Sonic no drive de CD-ROM do seu computador e entre na pasta "Extra" e lá você encontrará uma porção de imagens exclusivas.

Dreamcast

VIRTUA FIGHTER 3TB

Mudar a roupa do personagem

Na tela de seleção de personagem, segure Start e selecione um lutador.

Replay em câmera lenta

Pressione B antes do instant replay começar.

Playstation

ADIDAS POWER SOCCER '98

Cheat mode

Na tela start-up, segure L1 + L2 + R1 + R2 para exibir a tela cheat entry. Então, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

Estádio secreto

Pressione □, ○, □, ▲ (2x), ○, X (2x) para habilitar o estádio "The Difference".

Times bônus

Pressione X, ▲, X, □, ○, □, X, ▲. Então, uma nova bandeira aparecerá à direita de The Netherlands.

Partida ganha

Pressione X, ▲ (2x), ○, X, □, ○, ▲. Então, pause o game para vencer a partida de sua escolha.

Big head mode

Pressione □, ○ (2x), X, ▲, X, □, V.

Ver os créditos

Pressione ○, □, ▲, ○, X, ▲ (2x), □.

Playstation
NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Level select

Remova o memory card do Playstation. Então, quando aparecer "Checking Memory Card" na tela, pressione L2(3x), R2(3x). Se você entrar com o código corretamente, as palavras "DELS LEVEL CHEAT ON" irão aparecer. Comece o game para acessar o menu level select.

Invencibilidade e itens

Pause o game e pressione L2, R2, L2(3x), R2(3x), ○, ▲, □, ○, ▲, □. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som e o ninja irá se transformará em um esqueleto. Então, você ficará invencível com itens e vidas infinitos. Repita o código para voltar ao ninja.

Seleção de armas

Pause o game e pressione R2(3x), L2(3x), R2(3x), L2(6x). Então, volte ao jogo para ter uma nova arma. Repita o código para outra arma.

Diminuir a energia do chefe

Pause o game enquanto luta contra um chefe e pressione L2(3x), R2(3x), ▲(6x).

Playstation
APOCALYPSE

Level select

Pause o game, segure L1 e pressione ▲, ↑, X, ↓. Então, selecione "Exit" para voltar ao menu principal com uma nova opção.

Todas as armas

Pause o game, segure L1 e pressione □, ○, ↑, ↓, X, □. Se os códigos entrarem corretamente, você ouvirá um tiro.

Playstation
SMALL SOLDIERS

Passwords para as fases

Gorgon: X, X, ▲, □, □, X, ○, X
Dimensional Temple: □, X, ▲, □, □, □, ○, X
Floating Fortress: ○, X, ▲, □, □, ○, ○, X
Spirit Bog: ▲, X, ▲, □, □, ▲, ○, X
Canyon Village: X, □, ▲, □, □, X, ▲, X
Creepy Caverns: □, □, ▲, □, □, □, ▲, X
Space Ship: ○, □, ▲, □, □, ○, ▲, X
Hall Of Patriots: ▲, □, ▲, □, □, ▲, ▲, X
Graveyard Of War Machines: X, ○, ▲, □, □, X, X, □
Nuclear Mine: □, ○, ▲, □, □, □, X, □
Launch Center: ○, ○, ▲, □, □, ○, X, □

PC
QUAKE MISSION PACK 1: SCOURGE OF ARMAGEDDON

Level select

Durante o jogo, pressione ~ ou ` para exibir o console, digite "map HIPE[número do episódio]M[número do mapa]" e pressione Enter.

Wetsuit mode

Durante o jogo, pressione ~ ou `, digite "impulse 200" e pressione Enter.

QUAKE MISSION PACK 2: DISSOLUTION OF ETERNITY

Level select

Durante o jogo, pressione ~ ou `, digite "R[número do episódio]M[número do mapa]" e pressione Enter. Para o último level digite "R2M8".

QUAKE 2 MISSION PACK 2: GROUND ZERO

Armas e itens

Durante o jogo, pressione ~, digite "give [item]". Também pode digitar "give all", "give weapons", ou "give ammo".

Playstation
EHRGEIZ

Jogue como Kouji Masuda

Vença no arcade mode usando qualquer personagem masculino.

Jogue como Clair Andrews

Vença no arcade mode usando qualquer personagem feminina.

Jogue como Yuffie Kisaragi

Vença no arcade mode com Cloud.

Jogue como Vincent Valentine

Vença no arcade mode com Tifa.

Jogar com Django

Vença no arcade mode usando os oito personagens regulares (sem os de Final 7).

Jogue como Zack

Vença no arcade mode usando todos os personagens de Final Fantasy 7.

Trocar a roupa dos personagens

Na tela de seleção de personagens do arcade mode, segure ↑ enquanto seleciona um lutador.

Arcade

STREET FIGHTER ZERO 3

Nota: para os códigos funcionarem, a máquina deve estar em operação há mais de duas semanas.

Survival Mode

Após assistir a demo de abertura, segure Start para entrar na tela de seleção de personagens. Então, segure os 3 botões de soco para escolher seu personagem e você entrará no Survival Mode.

Dramatic Battle (2 vs 1)

Após a demo de abertura, segure Start para entrar na tela de seleção de personagens. Então, segure os 3 botões de soco para escolher o seu personagem e você entrará na Dramatic Battle mode. Note que seu parceiro irá depender da escolha do personagem, escolhendo Ryu, por exemplo, irá ter Ken como parceiro, escolhendo Sakura, a parceira será Karin, etc.

Final Battle Mode

Após a demo de abertura, segure Start para entrar na tela de seleção de personagens. Então segure soco fraco, chute médio e soco forte para escolher seu personagem e você irá para a última batalha, lutar contra o último desafiante.

HYPER GAMES

Nintendo 64
Sega CD - 3DO
Super NES
Mega Drive
Game Gear
Game Boy
Master System
PC Games

Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation

R. 12 de Outubro, 58 loja 15
Lapa - São Paulo - SP
FONE: (011) 260-1393
FAX: 261-1020

FLIPPER GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES
CONSERTOS
TRANSCODIFICAÇÃO
DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
COMPONENTES E KITS
CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
TUDO P/ VC SER 7
Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP: 03635-000 Fone: (011) 6941-6478 (011)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat 4, MSH vs. SF, Marvel Vs. Capcom, Street Fighter Zero 3, Street Fighter 3: Second Impact
LOCADORA
GON GAMES
Locação de CD-ROM
Grande acervo de Games & CD's
OS MELHORES VÍDEOS/FILMES DA CIDADE
PRONTA ENTREGA
Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

PROGAMES

SEJA UM FRANQUIADO PROGAMES !
É MAIS FÁCIL DO QUE VOCÊ IMAGINA.

SOLICITE MATERIAL INFORMATIVO VIA INTERNET OU JUNTO AO NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING.

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000
Tel.: (011) 3641-0444 - E-mail: progames@node1.com.br

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

GAME SHARK

PLAYSTATION

ERGEIZ: GOD BLESS THE RING

ARCADE mode

1P Life gauge 8011E70E 00B8
1P Special gauge 8011F406 00D0

QUEST mode

Life gauge 801E7B90 0080
Special gauge 801F2CFE 0080
Max bomb 801F2E68 270F

GENSO SUIKODEN 2

Dinheiro infinito 8006A4F8 423F
..... 8006A4FA 000F
Level up instantâneo D002BFAC 001F
..... 8002BFAC 0001
Rápida construção de arma 80074828 0010
..... 8007482A 2402

LIBERO GRANDE

Nunca perder 80129204 0000

VAMPIRE SAVIOR EX EDITION

Todos os max status para P1 ..... 801C0CCC 0240
..... 801C0CCE 0240
..... 801C0D40 6302
Todos os max status para P2 ..... 801C10A0 0240
..... 801C10A2 0240
..... 801C1114 6301
Parar o tempo 801C3760 6303

TALES OF PHANTASIA

Salvar em todos os lugares D00DCC8C 0200
..... 300DCC8D 0000
TP infinito D0014A40 52AD
..... 80131E0A 0040
..... D0014A40 52AD
..... 800A1C5A 0040
Dinheiro infinito 8008740C 0098
..... 8008740E 967F
Level up em cada round 80086F00 0000
..... 80087180 0000
Item usado infinito D0014A40 52AD
..... 80014A5A 00E0
Item infinito B0FF0002 0000
..... 8008747C 6363

STREET FIGHTER ALPHA 3

Energia infinita para P1 ..... 80194078 0090
75% de energia para P1 ..... D0194078 0090
..... 80194078 006C
50% de energia para P1 ..... D0194078 0090
..... 80194078 0048
25% de energia para P1 ..... D0194078 0090
..... 80194078 0024
P1 sem energia 80194078 0090
P1 mata com 1 hit D0194078 0090
..... 80194078 0001
Energia infinita para P2 ..... 801944C0 0090
75% de energia para P2 ..... D01944C0 0090
..... 801944C0 006C
50% de energia para P2 ..... D01944C0 0090
..... 801944C0 0048
25% de energia para P2 ..... D01944C0 0090
..... 801944C0 0024
P2 sem energia 801944C0 0090
P2 mata com 1 hit D01944C0 0090
..... 801944C0 0001

CHOCOBO'S DUNGEON 2

Dinheiro infinito 80103300 967F
..... 80103302 0098
HP máximo - Chocobo & Partner 80101A10 03E7
..... 80101A2C 03E7
..... 80101B9C 03E7
..... 80101BB8 03E7
1 luta - Level Up 80101A2E 0000
1 luta - Level Magic Up 8010336E 0000
..... 80103370 0000
..... 80103372 0000
Sempre 100% 80103306 6464
6 Book Magic B0060008 0000
..... 301038F1 0062
..... B0060008 0001
..... 301038F3 0001
Mostrar os itens no mapa 3010392B 0046
..... 3010392D 0003
..... 3010392F 0003
Status máximo 80104946 0063
..... 80104948 0063
..... 8010494A 0063

GAME SHARK

NINTENDO 64

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

Códigos feitos & testados na versão 2.1 do Game Shark

Vidas infinitas 80130B10 0008
Armas secundárias infinitas 8010CA32 0008
99 Kills 80130B85 0063
99 Saves 80130B86 0063
Todos os Levels / Ships 80130B4D 007E
*Energia infinita 81137E7C 4316
*Com este código, você ainda poderá morrer.

FIFA SOCCER '99

Time da casa

Modificador de placar ..... 800375B7 00??
9 gols 800375B7 0009
Modificador de chute a gol ..... 8003775F 00??
Desativar modificador de chute a gol ..... 80037767 00??
Modificador de escanteio ..... 8003776B 00??

Time visitante

Modificador de placar ..... 800375B3 00??
9 gols 900375B3 0009
Modificador de chute a gol ..... 8003775F 00??
Desativar modificador de chute a gol ..... 80037767 00??
Modificador de escanteio ..... 8003776B 00??
Nota: mude as interrogações por números de 0 a 9 ou letras de A a F.

TOP GEAR: OVERDRIVE

Nitros infinitos 810F50CE 0009
Habilitar os carros bônus 801022FB 000E
..... 801022F1 000E
Habilitar as pistas bônus 811022E8 0501
..... 811022EA 0101
..... 811022EC 0101
..... 811022EE 0101
..... 801022F0 0001
Handling máxima 801022FF 0005
Aceleração máxima 80102300 0005
Top Speed máxima 80102301 0005
Modificador de carro ..... 800E97C5 00??
Dígitos que acompanham os códigos mod. de carro

00 - Type BG	05 - Type HM	0A - Hot Dog
01 - Type EC	06 - Type PO	0B - Nintendo Power
02 - Type YD	07 - Type FO	0C - N64 Logo
03 - Type CA	08 - Type JS	0D - Taco
04 - Type BP	09 - Type MC	0E - Museum Exhibit

SATURN

SHINNING FORCE 3: SCENARIO 3

Master code ..... F6000924 FFFF
..... B6002800 0000
Dinheiro infinito 16030C5C 0098
..... 16030C5E 967F
level up instantâneo 16087E80 0064
Um ataque mata 160C8004 03E7

Personagem principal

EXP máxima 16034144 0064
HP999 ..... 16034132 03E7
MP999 & attack ..... 16034134 FFFF
defence e speed ..... 16034136 FFFF
move e luck ..... 16034138 FFFF

2º personagem

EXP máxima 1603514C 0064
HP999 ..... 160351B2 03E7
MP999 & attack ..... 160351B4 FFFF
defence e speed ..... 160351B6 FFFF
move e luck ..... 160351B8 FFFF

3º personagem

EXP máxima 16035274 0064
HP999 ..... 16035262 03E7
MP999 & attack ..... 16035264 FFFF
defence e speed ..... 16035266 FFFF
move e luck ..... 16035268 FFFF

4º personagem

EXP máxima 160357F4 0064
HP999 ..... 160357E2 03E7
MP999 & attack ..... 160357E4 FFFF
defence e speed ..... 160357E6 FFFF
move e luck ..... 160357E8 FFFF

5º personagem

EXP máxima 16035954 0064
HP999 ..... 16035942 03E7
MP999 & attack ..... 16035944 FFFF
defence e speed ..... 16035946 FFFF
move e luck ..... 16035948 FFFF
A maioria das armas poderosas ..... 16031220 FFFF
..... 1603122E FFFF
..... 16031230 FFFF
..... 16031232 FFFF
..... 16031234 FFFF

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

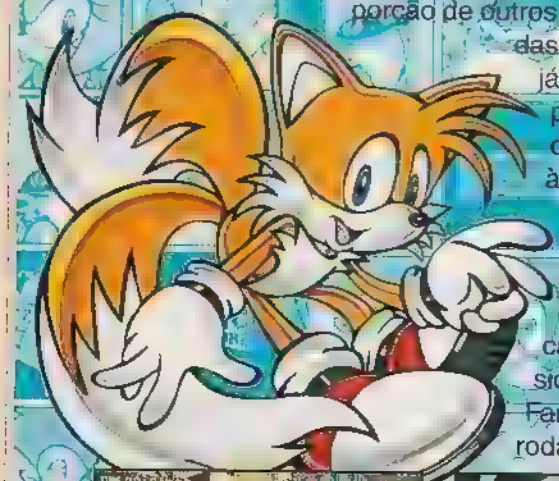
Master Code F6000914 C305
..... B6002800 0000
HP infinito - Hikaru 360BFC4B 0014
..... 360BFC4C 0014
MP infinito - Hikaru 360BFC4D 0014
..... 360BFC4E 0014
HP infinito - Umi 360BFC55 0014
..... 360BFC56 0014
MP infinito - Umi 360BFC57 0014
..... 360BFC58 0014
HP infinito - Fuu 360BFC5F 0014
..... 360BFC60 0014
MP infinito - Fuu 360BFC61 0014
..... 360BFC62 0014
Jewels infinitas 160BFC68 03E7

SONIC ADVENTURE

O PORCO-ESPINHO MAIS FAMOSO DO MUNDO ESTÁ DE VOLTA!

Após o anunciamento de que a Sega lançaria Sonic Adventure para seu novíssimo e potente console, muita expectativa criou-se na mídia e entre os jogadores. Cada vez mais imagens e informações inacreditáveis eram liberadas (se você acompanhou nossos GameNews, deve saber bem disso), sempre impressionando a todos. Finalmente, após dois adiamentos (o jogo estava inicialmente previsto para ser lançado com o console, dia 27 de novembro, depois foi marcado para 14 de dezembro e finalmente foi adiado para dia 23, quando foi realmente lançado). Havia ainda a dúvida se o próximo game do porco-espinho criado por Yuji Naka corresponderia a todas as expectativas, mas esta incógnita já não existe mais e as respostas para isso você vai saber agora.

Com certeza, o aspecto principal e que mais chama a atenção em Sonic Adventure são os gráficos. Tudo roda em alta resolução (640X480) a constantes 30 frames por segundo (ao contrário do previsto e como foi visto mais recentemente na TGS, o produto final realmente ficou com a taxa de animação em 30 fps.). Apenas uma fase roda a 60 fps., que é o Twinkle Circuit, um mini-jogo do Twinkle Park. Muito raramente ocorre uma câmera lenta, geralmente quando juntam-se muitos elementos na tela (se você pegar muitas argolas, entrar em uma área com muitos inimigos ou objetos na tela e então perder as argolas, por exemplo), e mesmo quando ocorre isto, é por um breve momento. O que mais impressiona é a qualidade e variedade das texturas, que representam com excelência os terrenos das florestas, desertos, ruínas incas e uma porção de outros ambientes. O nível das texturas é o melhor já visto em qualquer plataforma (incluindo PC e Model 3) e às vezes você parece estar percorrendo um cenário pré-texturizado em uma estação gráfica, como os de Resident Evil 2 ou Final Fantasy VII, mas tudo roda em tempo-real.



O som segue o alto padrão de Sonic. O estilo predominante é o Rock dos anos 80, mas temos desde Hip-Hop até J-Pop. Além da música de abertura que é cantada, cada um dos 6 personagens principais também tem a sua própria canção tema, cada uma combinando com a personalidade do personagem. As músicas das fases também destroem, seguindo a linha musical já conhecida da série, sempre combinando com o tema do ambiente em que se joga. Apesar de toda esta qualidade, Sonic CD do Mega/Sega CD ainda tinha músicas melhores e esperava-se um pouco mais deste título. Os efeitos sonoros são os já conhecidos dos games de Sonic, inclusive o tradicional sonzinho das argolas. Mas tudo implementado com uma ambientação impressionante, com efeitos sonoros de ventos, animais, água, sempre passando o clima certo à ação. Para completar, há uma porção de diálogos falados no game. Isso mesmo, Sonic, seus amigos e inimigos falam desta vez. Todos os diálogos foram excelentemente interpretados por seyuus japoneses e espera-se que a versão americana mantenha a qualidade de interpretação.

O sistema de jogo, ao mesmo tempo que segue o esquema tradicional da série, também inova em quase todos os pontos. Claro que a principal diferença é a imersão de Sonic e companhia em um mundo totalmente 3D. A mudança de 2D para 3D foi realizada com o objetivo de manter a ação da série, para que você começasse a jogar e falasse

NIC
NTURE

com convicção "Isso é Sonic!". Como o próprio gênero (Hi-Speed 3D Action) sugere, o jogo apresenta mundos poligonais, mas com toda a ação e velocidade que você já conhecia da época do Mega Drive (e que se esperava com Sonic X-Treme para Sega Saturn, que seria o próximo jogo da série e foi, mais tarde, totalmente alterado e lançado como Sonic R, um bom jogo de corrida, mas não um game da série). O jogo é dividido em duas partes básicas: Adventure e Action. As partes de Adventure é onde você caminha pelas ruas, conversa com as pessoas (aliás, conversar com as pessoas em nenhum momento do jogo é essencial para o desenrolar do jogo. Assim sendo, você pode jogar a versão japonesa na boa), resolve alguns puzzles e, em alguns momentos, enfrenta os Bosses (que muitas vezes deixam a desejar por serem fáceis demais), ou seja, é onde se desenvolve o enredo do jogo. Avançando nas áreas de Adventure, você tem acesso às partes de Action, que são as fases propriamente ditas. São várias fases com um design que, de tão genial, chega a ser doentio. Você vê tantos objetos nas fases, tudo se movendo independentemente, que às vezes dá a impressão de que tudo está vivo. Se você passar correndo, perderá boa parte da genialidade das fases. Procure parar e olhar ao seu redor para notar a grande

O (d)efeito de clipping é muito perceptível em certas partes do jogo. Perceba nesta seqüência que o cenário se constrói conforme a aproximação.

za dos ambientes. Além disso, cada fase possui um tema e ambientação totalmente diferente. Você terá os tradicionais loopings (que agora são realmente de tirar o fôlego), molas de impulso, monitores com os itens, argolas por todas as partes, armadilhas e inimigos bem criativos, tudo com uma pitada certa de ação, velocidade e exploração.

O enredo não é muito original, pelo contrário, segue a tradição com algumas novidades. Dr. Eggman (que aqui e nos States é conhecido como Dr. Robotnik) se aliou com uma criatura formada por água chamada Chaos e quer obter as Chaos Emeralds para fortalecer seu novo amiguinho e acabar com o mundo de Sonic. Como você viu, segue o básico "Eggman atrás das esmeraldas". A novidade é que você não apenas joga como Sonic, é possível escolher, além do porco-espinho azul, mais 5 personagens. No início do jogo, você só pode selecionar Sonic, mas com o avanço do jogo, conforme você encontra os outros personagens em sua aventura, eles vão ficando disponíveis para seleção. Cada um possui um enredo diferente mas que, de alguma forma, se relaciona com os demais personagens. Assim, durante qualquer uma das aventuras, você vai cruzar com os outros. Além de histórias diferentes, cada personagem tem habilidades diferentes, ou seja, uma maneira totalmente diferente de agir e controlar. Mas basicamente os controles para cada um são simples e muito fácil de aprender. Os personagens, além de Sonic, são Tails, Amy, Knuckles e os desconhecidos Big the Cat e E-102 γ (gama). Eles passam pelas mesmas fases, mas devidos às particularidades de cada uma, podem acessar locais totalmente diferentes das fa-

Você pode selecionar o seu personagem, mas é necessário liberá-los primeiro.

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

SONIC ADVENTURE

SONIC TEAM / SEGA — GD

JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.8
SOM	4.8
JOGABILIDADE	4.4
ORIGINALIDADE	4.7
DIVERSÃO	4.5

PRÓS

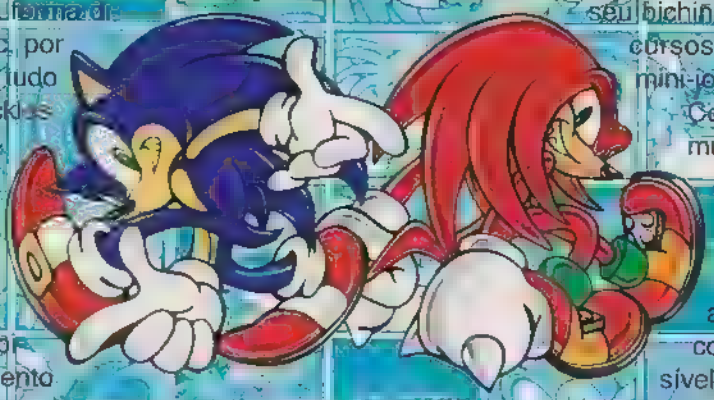
- Você pode selecionar entre 6 personagens com enredos e habilidades diferentes, além de uma porção de mini-jogos
- Os visuais mais impressionantes vistos em um video game

CONTRAS

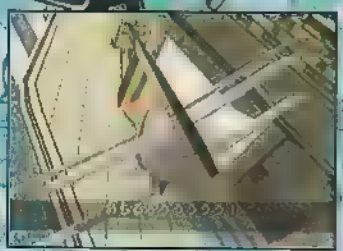
- Mesmo com todo o primor da produção, o jogo possui alguns defeitos que às vezes podem prejudicar o seu desempenho

CLAS. FINAL

ses e também jogar de uma forma diferente em cada uma (Sonic, por exemplo, passa correndo por tudo a maioria do tempo, já Knuckles para sobre os céus e consegue acessar outros locais, enquanto Amy deve passar a maior parte do tempo fugindo de um robô e assim por diante).



Para aumentar a durabilidade do jogo, no departamento de extras o Sonic Team fez um bom trabalho. Cada fase, além do objetivo principal (que varia de personagem para personagem), também tem mais dois objetivos, que é fechar em um certo tempo e com uma quantidade determinada de argolas. Cada vez que você cumpre um objetivo, obtém um Emblem, que são três por fase. Apenas com todos você vai conseguir 100% no final do jogo. Outro atrativo é a liberação de novos personagens e a aventura bem diferente para cada um. Além disso, quando você termina o jogo com todos os personagens, libera o Super Sonic (o conhecido Sonic dourado que surgiu no maravilhoso Sonic 2), e só assim poderá enfrentar o verdadeiro último chefe: Perfect Chaos. Como é costume atualmente, Sonic Adventures também possui uma porção de mini-jogos, que depois de encontrados na aventura, podem ser acessados via menu. Eles variam desde corrida com carrinho de batida até um pinball com tema do Nights, entre muitos outros. Mais interessante ainda é o sistema de A-Life, já aplicado em Nights para Sega Saturn (com os Nightopians) e agora de volta muito mais evoluído. Durante o jogo você pode encontrar ovos e quebra-los, fazendo nascer pequenas criaturas com cabeça em forma de pingo chamadas Chao. Seu objetivo é cria estas criaturas. Para isso, você pode encontrar outros animais pelo jogo (derrotando inimigos e pegando as criaturas que são liberadas) e mandá-las para a área em que está o seu Chão. Assim seu bichinho obtém habilidades de outros animais. Depois você pode pôr o seu bichinho para correr contra outras criaturas adversárias em vários circuitos diferentes. Para evoluir mais ainda o seu Chao você pode mandá-los para dentro do VMS e então lá, separadamente do jogo normal, criar o seu bichinho fazendo-o passar por percursos diferentes e alguns outros mini-jogos.



Como nem tudo é perfeito neste mundo, o jogo também tem alguns defeitos. Assim como VF3tb, Sonic Adventure também sofreu pelo curto período de tempo para a produção até o lançamento e, mesmo com os adiamentos, não foi possível otimizar o produto em todos os aspectos. Um problema bem notável é o clipping, ou seja, os objetos se construindo na tela. Em muitos momentos do jogo (nas fases de Action) você consegue notar nitidamente o cenário, objetos e inimigos se construindo na tela. Isso ocorre com uma distância média, mas não chega a atrapalhar. Em nenhum momento do jogo você vai perder uma plataforma porque ela não apareceu diante de você a tempo. Outro problema é o já citado slowdown, que ocorre em raros momentos. Há também defeitos na detecção de colisão em alguns pontos do jogo. Em certos lugares, você pode atravessar uma parede sólida ou uma coluna e até ficar preso com isso (o que é muito raro, geralmente este defeito nem atrapalha durante o jogo). O principal problema fica mesmo por conta da câmera. O ângulo de visão tenta sempre oferecer a tomada mais adequada para cada situação, mas muitas vezes a câmera pode se perder e você fica sem visão do seu personagem. Isso acontece geralmente em locais estreitos. Quando ocorre este problema, você deve guiar seu personagem às cegas até conseguir com que a câmera foque-o novamente. Algumas vezes você pode ser atingido por um inimigo ou cair em um buraco por causa disso, o que pode ser muito decepcionante.

Sonic Adventure é um jogo daqueles que não aparecem sempre, mas ainda precisava de um tempo para a otimização de alguns defeitos. Mesmo assim, o jogo oferece uma diversão extrema durante suas 15 a 20 horas de jogo, além de ter um papel importante na vida inicial do Dreamcast: fazer o que Mario 64 fez com o Nintendo 64, vender consoles. E pode ter certeza de que compensa ter o console só pelo prazer de jogar esta obra-prima da Sega.

CONVERSÃO

Quando a Sega anunciou que Virtua Fighter 3 estava sendo produzido para Dreamcast e que seria lançado simultaneamente com o console, criou-se uma expectativa enorme em torno do título. Todos imaginavam qual seria a qualidade com um sistema tão poderoso.

Com um título desta importância, pois ele era o jogo chave para a venda dos consoles no lançamento, e tendo que correr contra o tempo, porque nem o sistema e nem o kit de programação estavam prontos, seria quase lógico que a própria equipe da AM2 fizesse a conversão para o DC. Mas, estranhamente, a Sega optou por deixar o trabalho nas mãos da Genki. Uma produtora pouco conhecida, daquelas que você pode até conhecer alguns de seus jogos, mas nunca sabe quem produziu. Um de seus games mais famosos é Kileak the Blood para Playstation.

Tendo que trabalhar sob as condições já citadas e ainda com códigos não familiares (de outra produtora e em uma plataforma que ela desconhecia) e ainda transcrever estes códigos para um novo sistema, que também não conhecia, a Genki obteve um resultado muito satisfatório no que se trata de conversão, mas deixou muito a desejar em outros pontos.

EVOLUÇÃO

Atualmente, Virtua Fighter é um título de primeira grandeza entre os jogos de luta poligonais. E não é à toa, pois ele é o pioneiro entre os games do gênero.

VF foi criado por Yu Suzuki e seu time da AM2, uma das principais divisões criadoras de jogos da Sega. Sua primeira versão, lançada para os arcades em 93, utilizando a revolucionária (na época) placa Model 1, capaz de gerar 100 mil polígonos simples por segundo, fez um sucesso arrebatador e mudou o conceito dos jogos de luta trazendo um conceito inovador e muito bem aplicado: o realismo. VF não tinha aquelas mirabolantes magias que os jogadores já estavam acostumados a ver. Ao invés disso, trazia 8 lutadores que se utilizavam de golpes reais de artes marciais (se bem que aqueles pulos altos e lentos eram algo fora do comum!), realizados com apenas 3 botões de ação (Defesa, Soco e Chute). VF foi lançado logo na primeira remessa de jogos para Saturn, mostrando a potência do console, e também ganhou uma versão para 32X (!) mais tarde.

Usando o poderio do Sega Saturn, pouco tempo depois, a Sega lançou VF Remix, que era o mesmo game, só que com a nova tecnologia dos polígonos texturizados, trazendo detalhes nas feições e roupas dos lutadores.

Em 94, a Sega lançava Virtua Fighter 3, estreando sua novíssima placa, a Model 2, com seus 300 mil polígonos texturizados por segundo e cheia de efeitos especiais. Os lutadores eram muito mais detalhados e, desta vez, traziam desenhos e incrementos nas roupas. Os cenários de fundo estavam bem mais trabalhados. A fórmula original de jogo foi mantida e mais dois novos personagens se juntaram ao grupo: Lion Rafale, o lutador de Kung Fu no estilo Louva-a-deus, e Shun-Di, o velhinho lutador do Drunken Kung Fu, estilo engraçado, mas mortal. Como o jogo fez um sucesso arrasador (aliás, VF é um dos games de luta mais jogados lá no Japão), e os jogadores exigiam mais técnica, a Sega lançou VF 2.1, com algumas pequenas alterações (coisinhas como ajuste de dano de golpes e se alguns derrubam ou não). Quando a versão Saturn foi lançada, já incorporava ambas as versões, com uma qualidade de conversão que surpreendeu até os mais exigentes, chegando bem perto da Model 2. Ainda baseado em VF2, foi lançado Virtua Fighter Kids para Saturn, uma versão com personagens SD e temas mais infantis.

Em 96 veio a revolução. Com o advento da Model 3, capaz de gerar 1 milhão de polígonos texturizados por segundo e efeitos especiais nunca antes imaginados, a Sega lançava Virtua Fighter 3, o jogo mais bonito até então. E não era só na beleza que o jogo impressionava, o sistema de jogo também fora implementado, trazendo arenas com terreno irregular, um novo botão para esquiva, muito mais golpes e dois novos lutadores: a graciosa Aoi Umenokouji e o lutador de sumô Taka-Arashi. No ano seguinte, para atender à demanda, foi lançada apenas no Japão a versão VF3 Team Battle, que trazia o sistema 3 contra 3, já conhecida em The King of Fighters.

Apesar de já estar no mercado há anos, VF3 ainda é um dos jogos mais bonitos da atualidade e ainda faz um sucesso tremendo no Japão. Uma conversão de qualidade para qualquer console estava fora de cogitação, até a chegada do Dreamcast. Mas até onde esta versão chega no nível do arcade? É o que veremos.

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

VIRTUA FIGHTER 3 TEAM BATTLE

GENKI / SEGA — GD

LUTA — 1 OU 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	[illegible]
SOM	2
JOGABILIDADE	[illegible]
ORIGINALIDADE	[illegible]
DIVERSÃO	[illegible]

PROS

- Uma excelente conversão do arcade, com os elementos principais do sistema de jogo intactos.

CONTRAS

- Esta versão peca por não inovar. Faltam opções novas, nem modo versus tem e o Training é uma total perda de tempo.
- O jogo perdeu alguns detalhes na parte gráfica.

CLAS. FINAL 3.6

GRÁFICOS

Claro que o ponto que deixou mais curiosidades quanto ao nível de conversão é a parte gráfica, que é um dos grandes atrativos do VF3 até hoje. Neste caso, poderíamos ver a conversão por dois pontos de vista: 1) levando-se em consideração as dificuldades que a Genki enfrentou para programar o game na nova plataforma; e 2) levando-se em consideração todo o poder do Dreamcast. Com o primeiro caso temos uma conversão de alto nível, já se virmos com a segunda opção percebemos que o produto não alcançou 100% de satisfação. Mas ao invés de levarmos algo em consideração, vamos apenas expor os fatos.

Graficamente, VF3 para DC é muito impressionante, chega muito próximo ao nível do arcade, mas não alcança a perfeição que era o mínimo esperado. A maior perda mesmo foi nos personagens, que tiveram um número de polígonos reduzido. O que é notável principalmente nas juntas dos lutadores. Ombros, cotovelos, dedos, coxas, não se curvam e flexionam tão suavemente quanto na versão Model 2. Isto deixa os personagens com algumas brechas inadequadas nas juntas. O que é bem perceptível na posição de vitória de Sarah e Pai, por exemplo, onde os braços parecem perder a forma nos ombros e ficar muito finos nos cotovelos. Algumas expressões faciais também foram perdidas. Mas os detalhes nas roupas permaneceram e as texturas têm a mesma qualidade, além da movimentação ter mantido o nível extremo do arcade.

Outro detalhe marcante está na movimentação independente das roupas. Ou melhor, não está. Porque isto foi praticamente removido. Na versão arcade, as roupas tinham uma movimentação própria que variava de acordo com o material com que elas eram produzidas (roupas de couro representando movimentos reais de uma roupa de couro e o mesmo com roupas de seda, etc.). No DC as roupas estão mais duras e parecem grudadas nos corpos dos lutadores. Isto é percebido com maior facilidade nas mangas e barras do kimono de Aoi, que não mais dão aquela sensação de liberdade, e as bordas da jaqueta de Jacky que permanecem coladas no seu corpo.

As sombras dos personagens, apesar de parecerem perfeitas à primeira vista, também apresentam falhas. Sempre que a sombra está sobre um terreno irregular, onde a altura do solo varia, ela parece se quebrar e perder a forma. Você poderá ver círculos no lugar das mãos, braços, cabeça e tudo parecerá desligado, sem juntas.

Nos cenários, a representação do arcade obteve um resultado bastante agradável, sofrendo apenas algumas perdas de detalhes. Na maioria dos 13 estágios, o número reduzido de polígonos é pouco notado. Em compensação, nos outros, a falta de alguns efeitos e detalhes é marcante. Os cenários mais simples como os de Akira, Lion e Jacky conseguem reproduzir com perdas praticamente imperceptíveis os polígonos, texturas, cores e efeitos. Mas os cenários mais complexos sofreram perdas visíveis. Na tela de Aoi, por exemplo, uma das mais complexas, o efeito de névoa foi muito suavizado, estando ainda perceptível, mas bem menos intenso que no arcade. Mas a perda mais grave é dos flocos de neve, que não mais caem durante a luta. No estágio da ilha (o de Jeffry), a areia não é espirrada com os movimentos dos personagens e as pegadas não ficam no chão. Além disso, não há efeito de choque contra a água, ou seja, a água não espirra quando um lutador cai nela; e pior que isso, quando alguém cai na água, o som do impacto do corpo parece um barulho de madeira. As cores no cenário das balsas de Shun-Di não parecem tão realistas quanto no arcade e a água parece muito artificial. Já no estágio de Kage, não há folhas no chão, que no arcade esvoaçavam com os movimentos dos lutadores. No cenário de Wolf, o deserto, somente os pés dos lutadores deixam marcas na areia, no arcade até os corpos ficavam marcados. Mas no geral, todos estão, no mínimo, adequados.

Para completar, o load time é curtinho, cerca de 2 a 3 segundos por luta, mas geralmente há um pequeno slowdown no início de cada round (quando o anunciante diz "Round 1, Fight!"), coisa que não acontecia no arcade.

SOM

No departamento sonoro o jogo é idêntico ao arcade! Sem tirar nem pôr! A trilha sonora foi retirada diretamente da versão Model 3 e reproduzida no DC. O mesmo ocorre com todos os efeitos sonoros e vozes. Como o chip de som da Yamaha é o melhor processador sonoro criado para um video game, tudo é reproduzido com nitidez em 16 bits com 44 khz, ou seja, é pura qualidade de CD. Você não verá mais incomodado com aquelas vozes roucas da versão Saturn.

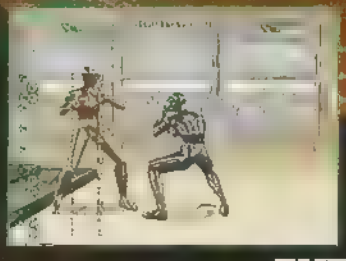
O problema é que não há nada além daquilo que você ouviu no arcade. Nenhuma trilha sonora remixada ou pelo menos uma faixa nédita, apenas as músicas da versão arcade que possuem arranjos muito simples. Até o VF2 do Saturn tinha todas as trilhas do arcade em versões original e remix. Os efeitos sonoros também não chamam muito a atenção.

SISTEMA DE JOGO

A réplica do sistema de jogo foi onde a Genki conseguiu 100% de sucesso. VF3 é o jogo de luta mais tático até hoje, fixando o limite entre um iniciante e um expert, e isso também vale para a versão DC, pois o sistema de jogo é totalmente fiel em todos os pontos. Golpes, alcance, dano, velocidade, timing, colisão, combos, side steps, back turns, etc. está tudo idêntico ao arcade.

O sistema de jogo requer um pouco de dedicação do jogador para que ele possa apreciá-lo. VF3 é um game de pensamento, baseado em timing, velocidade, estilo e reação. A fórmula é aprender a confundir os inimigos, conhecer e saber usar todos os golpes (e cada lutador tem uma centena de golpes diferentes!), saber qual soco se encaixa onde, se o oponente perceber que estilo você está usando, saber o que fazer para evitá-lo. A cada segundo há uma infinidade de possibilidades para você realizar e você deve escolher com rapidez o que fazer. Ao contrário do que muitos pensam, sair apertando os botões como louco não adianta muita coisa. É claro que em um jogo entre novatos, isso é um recurso básico que pode surtir bastante efeito, mas fica por aí.

Em VF3, um novato é um novato e um expert é um expert. Um novato pode tornar-se um expert, mas como um lutador real, isso leva tempo. Um personagem pode levar meses para ser dominado com maestria por um jogador. Experiência e experimentação são a chave para o sucesso, e é nisso que se resume VF. Há vários níveis de aprendizado envolvidos no jogo, e a cada dia você pode aprender um truque ou recurso novo. Você não só vai aprender novos golpes, como também saberá usá-los nos momentos certos, fazendo novas estratégias e desenvolvendo cada vez mais o seu estilo de jogo. Isso proporciona uma durabilidade incomparável entre lutas de dois jogadores, não presente em muitos títulos disponíveis.



EXTRAS

Já falamos dos gráficos, do som e do sistema de jogo. Mas o que mais VF3tb para Dreamcast tem para oferecer? Aí é que vem o ponto fraco do jogo.

O game apresenta os modos Team Battle (3 contra 3, já baseado na recente versão de 97), Normal (luta 1 contra 1, como na versão original de 96), Training Mode (explicado mais adiante), Vs. Record (para exibir os records de tempo, vitórias, etc. e salvá-los para o VMS), History

(também explicado adiante) e Options (contendo a lista de número de rounds, dificuldade, limite de tempo, quantidade de energia, configuração de botões, sound test etc.). Nada além disso. Não tinham um modo de jogo inovador ou coisa parecida.

A ausência de um modo VS para dois jogadores é uma das principais falhas neste aspecto. A única maneira de se jogar contra um amigo é entrando contra (apertando Start no controle 2) enquanto o primeiro jogador estiver lutando contra o computador. Assim, após a batalha, o jogador que perde pode entrar novamente, aquele que vence não poderá trocar seu(s) personagem(ns). Se quiser trocar de lutador, terá que resetar o jogo. Chegou a ser mencionado que a ausência de um modo VS é para manter o jeitão do arcade. Algo que não tem fundamento. Isto não faz parte do clima do arcade, o jogo é para um console doméstico, então porque não? History e Training. Como já explicado no sistema de jogo, o que realmente atrai em VF3tb são as lutas entre dois jogadores, a durabilidade deste game está aí.

O modo Training é praticamente uma perda de tempo. Basicamente, ele é o modo arcade sem barras de energia e sem tempo, com os comandos realizados exibidos na tela. Você não pode configurar nada. Não dá para mexer na posição do adversário (parado, pulando, agachado, defendendo, etc., como outros jogos possibilitam), só dá para ajustar o nível de AI (Artificial Inteligence, ou, na prática, a dificuldade). O personagem adversário apenas fica atacando você constantemente. Um jogador iniciante não pode nem treinar alguns golpes em pé. Também não há Move List para você conhecer os golpes de seu personagem. Um Training Mode descente é crucial para o sucesso de um game de luta doméstico, já que você pode desenvolver suas estratégias nele. Num game como VF3 então ele é indispensável. Mas este Training é simplesmente uma lástima. Até jogos menos tradicionais como Bloody Roar têm um Training mais completo. Pegando como exemplo o Tekken 3 de Playstation da Namco, temos um exemplo excelente de Training Mode. Nele você tem a lista de golpes, combos, dá para configurar o adversário entre uma porção de opções de posicionamento diferentes, é possível ligar ou desligar as indicações na tela, tem marcador de hits e dano e ainda dá para ativar uma opção que mostra quando ou não é possível comandar o seu lutador para você desenvolver o timing de seus golpes e combos. Viu só? Isso é que é dedicação. Não é este trabalho corrido e malfeito de VF3.

O History é outra boa idéia muito mal executada. Logo de cara você pode acessar um movie com a história de VF desde o primeiro game até o terceiro, exibindo a evolução tecnológica da série. Após terminar o jogo com qualquer personagem, você tem acesso a um movie com um final genérico, ou seja, que serve para todos os personagens. Mas tudo isso é feito de uma maneira muito pobre, como se a Genki tivesse apenas mais uma hora até o momento de fechar o jogo e resolvesse pegar alguns movies e atirar no jogo. Para ser uma idéia, após ver um movie, ele fica repetindo infinitamente, você não tem como cortar, só dá para sair resetando. Nem o código para cortar a animação eles tiveram tempo de programar. Quanto à qualidade destes movies, outro trabalho corrido. A Genki pegou os vídeos promocionais da Sega e os digitalizou direto da fita, proporcionando uma qualidade horrível pela edição e imagens embaçadas. Isso poderia ser resolvido se, ao invés disso, eles tivessem pego o movie original frame por frame e reproduzissem no DC. Fora isso, a idéia de um final genérico é péssima. Eles poderiam ter usado o vídeo promocional para fazer uma excelente apresentação, e ter duas ao invés de uma apresentação (assim como Tekken). E depois produzir finais em CG para cada lutador. Mas desta maneira foi mais cômodo para eles. Finais em CG para cada lutador poderiam atrair o jogador, fazendo com que ele jogasse cada vez mais para assisti-los e conhecer a história de cada um, e não apenas lutar por nada.

A Sega havia prometido que, com a geração DC, não faria mais apenas simples conversões. Uma ele mais não só fazer arcades para a sua casa, mas muito mais. É VF3tb mostra exatamente o contrário. Com tudo isso, o game não passa de uma conversão corrida direta do arcade.

O próprio VF2 para Saturn tinha mais atrativos, como o modo Quest, que é um dos modos mais divertidos jogados. Outro ainda mais importante é o Learning Mode. Com este sistema ativado, o computador aprendia o seu estilo de jogo, ou seja, se você começasse a repetir uma mesma estratégia, o computador percebia e tratava de mudar o estilo de jogo para contra-atacar você. Imagine como isso poderia ficar em VF3tb para DC. Pelo menos seria um atrativo a mais na falta de um modo VS.

A time AM2 da Sega já fez jogos de extrema qualidade. Como o game de sucesso para Saturn Fighters Megamix, que fez um sucesso tremendo. Neste jogo a Sega criou uma abertura em CG totalmente original misturou 2 jogos de luta poligonais de sucesso juntos (Fighting Vipers e Virtua Fighter) permitindo que você escolhesse o sistema de jogo entre os sistemas dos dois jogos) um dos mais completos Training Modes já feitos, uma tonelada de personagens secretos, uma infinidade de personagens de Sonic, Fighters Virtua Cop, até o carro de Daytona USA adicionou os golpes de VF3 para os lutadores de VF2, uma porção de segredos (liberar certos personagens, galeria de ilustrações, novas opções, etc.), um arcade mode original com caminhos variados para enfrentar lutadores diferentes. Bem que eles poderiam produzir VF3 para DC ao invés da Genki e dar este tratamento para a importante conversão.

Podemos ainda pegar o exemplo da Namco com Tekken 3 de PS. Há uma apresentação em CG (ar-ra-sa-do-ra) exclusiva, finais em CG para cada personagem (inclusive os secretos!), VS. Mode, Team Battle Mode, um Training Mode bem complexo, Tekken Force Mode (que é um jogo no estilo Final Fight, mas poligonal), Tekken Ball Mode (estilo vôlei de praia misturado com queimada), Survival Mode, Time Attack Mode, Theater Mode (para ver as animações em CG liberadas e ouvir as músicas, não só do, mas também de Tekken 1 e 2 se você tiver os CDs), músicas originais do arcade ou versões remix, novos personagens, novos cenários e por aí vai. Em Soul Edge, foram 3 versões de músicas. E ainda podemos citar as conversões da Capcom que trazem até modos para criar lutadores ou outra porção de novidades (confira a avaliação de SFZ3 para PS nesta edição só para sentir a potência).

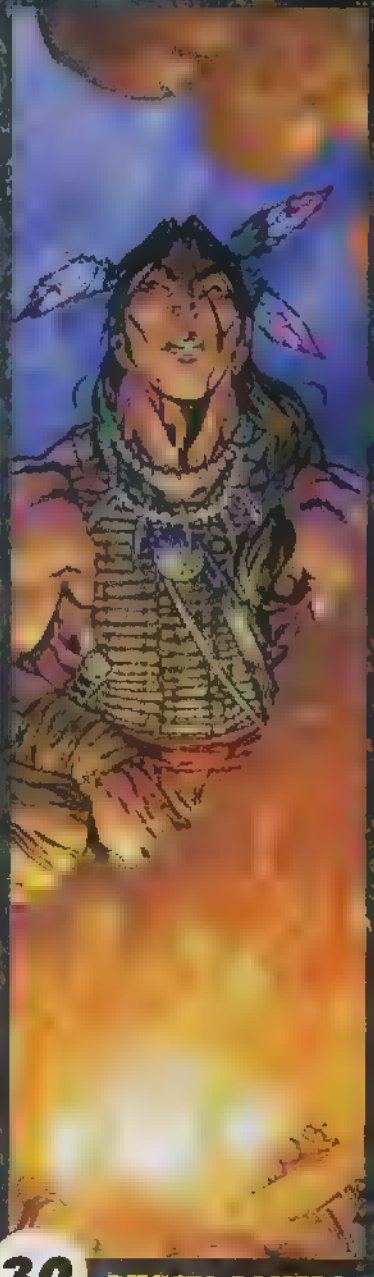
É extremamente importante dar um tratamento deste tipo para um jogo caseiro. Oferecendo uma quantidade maior de opções e elementos, a durabilidade ou interesse do jogador aumenta consideravelmente, fazendo com que ele jogue muitas e muitas vezes seguidas, talvez até semanas em um mesmo jogo. A quantidade de opções oferecidas em VF3tb para DC é ridícula se comparada até com os jogos mais simples. O que é desapontante se levarmos em consideração a potência do console e o espaço disponível no GD-ROM. O game é relativamente fácil de completar, e você vai enjoar rapidamente depois de ver os créditos finais algumas vezes. Se tiver um amigo para tirar uns "contras" (beleza). Caso contrário, o game pode perder o interesse rapidamente.

CONCLUSÃO

Virtua Fighter 3 Team Battle para Dreamcast oferece todo o poder do arcade Model 3 em sua casa e mais nada. É um jogo de primeira grandeza que não recebeu o tratamento adequado para uma versão doméstica. Claro que os extras não fazem o jogo, mas mantêm o jogador atraído. Tomara que a Sega note esta mancada e adicione mais opções para a versão americana, européia ou mesmo a brasileira, que deve chegar antes. E sim, VF3tb será o jogo de luta poligonal supremo em todos os aspectos.

TUROK 2: SE

Quando Turok destruiu o Campaigner e o Chronoscepter (em Turok 1), ele inconscientemente causou uma nova ameaça, esta até mais ameaçadora que a primeira. Tempos atrás, Primagen desafiou a criação e caiu na armadilha que ele mesmo fez. A Lazarus Concordance percebeu o perigo e ergueu uma série de totens de energia em lugares que pensaram ser vulneráveis ao poder de Primagen. Despertado pela destruição do Chronoscepter, Primagen urgentemente tratou de destruir os totens de [illegible] e se libertar. Nesta nova aventura, você encontrará alguns inimigos conhe[illegible]o os horrorosos Purr-Linn, e se vê face a face com vários novos adversários sanguinários. Como Turok, você precisará ser ousado, esperto, e terá muitas armas a seu comando para derrotar Primagen salvar a Terra Perdida e talvez, o universo.



JOGABILIDADE

Como seu predecessor, Turok 2 é um violento jogo de tiro em primeira pessoa que permite ao N64 fazer coisas que nenhum outro conseguiu. A jogabilidade lembra muito Turok 1. Os controles (botões C para movimentar, stick para olhar, mirar) dão [illegible] movimentação melhor que o controle analogo de GoldenEye. O caminhar de Turok parece um pouco mais lento, mas você pode mudar, ajustando a sensibilidade do analog stick no menu [illegible] opções. A visão ficará sempre no centro quando [illegible] para frente. Também tem uma opção de auto pontaria que facilita as coisas. O ambiente é bem similar a Turok 1. Uma vez que você termina o level, você adquire acesso para uma capsula de teletransporte, de onde você pode entrar em todos os outros levels. Para abrir as novas areas, você terá que encontrar as chaves que estão espalhadas pelos levels. Enquanto o ambiente do game é mais realista, fica também mais facil se perder. Até mesmo o sistema de mapa não ajuda muito quando você estiver em frente ao portal de saída e perder uma das crianças, tendo que voltar ou começar de novo para achar a criança perdida. Também atrapalha o fato de não poder ir para outra missão sem resolver todos os objetivos e terminar a mesma.

MULTIPLAYER

As batalhas de multiplayer são realmente melhores que o 1-player game. O 3-player mode quase nunca vai abaixo de 20fps. Com 4-players, pode dar um slowdown considerável quando houver uma grande explosão, mas [illegible] depois de uns 20 minutos de jogo. Melhor que GoldenEye, com muito mais uso de espaço 3D, mais poder de fogo e vários modos de jogo e levels. O modo frag tag é muito divertido. Basicamente uma pessoa [illegible] um macaco, e os outros têm que tentar mata-lo tantas vezes quanto possível antes que ele alcance um checkpoint.

SOM

Os efeitos sonoros não são problema em Turok 2, mas na primeira versão as músicas eram mais envolventes. Para T2, a Iguana propôs algo complexo que em alguns lugares fica um pouco repetitivo [illegible] quantidade de fala imensa. Cada level é introduzido com uma animação e muita fala de Adon [illegible] o som das armas são excelentes.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

COTAÇÃO

GRÁFICO	[illegible]
SOM	[illegible]
JOGABILIDADE	[illegible]
ORIGINALIDADE	[illegible]
DIVERSÃO	[illegible]

PRÓS

- Muito sangue
- Efeitos sonoros
- O modo Hi-rez (alta resolução)

CONTRAS

- Baixo framerate de vez em [illegible]
- Fases muito longas, que você acaba [illegible] perdendo

CLAS. FINAL

4.7

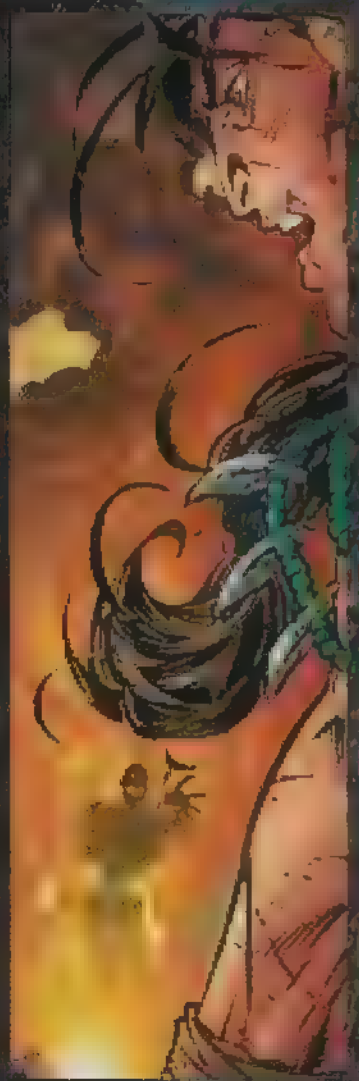
EEDS OF EVIL

Os gráficos dão um show a parte, mas ainda não supera Zelda Ocarina of Time.

O modo Multiplayer é simplesmente detonante

GRÁFICOS

Não há o que reclamar. Turok 1 era deslumbrante, com efeitos de [illegible] em tempo real, animação dos personagens e cenários de cada level com qual texturas [illegible] e algumas das cenas de morte mais brutais e mais sangrentas que você viu. Então veio Turok 2, com velocidade reduzida e framerates agitados. Mas os slowdowns não são suficientes para destruir o game. Há áreas onde o jogo corre suavemente e com o modo "in-razor letterbox" incluído através da expansão de RAM (RAM Pack que é vendida separadamente), isso é corrigido. Sempre que uma criatura grande aparece ou uma explosão acontece, o framerate cai abaixo de 20fps.



ARMAS

Blade (Talons): [illegible] mata os inimigos maiores [illegible] lentamente, mas é indispensável [illegible] atacar aranhas.

Warblade

Flare Gun: Para áreas escuras do jogo. De uso ilimitado, mas deve ser recarregada.

Pistol: Sta[illegible] pistol.

Magnum .60: Multi-fire handgun [illegible] rança cabeça de inimigo.

Shotgun: A sua primeira arma, é a mais fraquinha.

Bow: Arco e flecha que você adquire logo de cara. Quanto mais você pressiona o botão, mais longe as flechas irão.

Tek-Bow: Ideal para inimigos que estão acima de você.

Speargun: Para usar embaixo d'agua.

Tranquilizer Gun: Deixa o inimigo em sono profundo.

Plasma Rifle: Rifle de alta tecnologia.

Shredder: Produz explosões de laser azul que ricocheteia em paredes e destrói tudo que estiver no caminho. É muito poderosa mas causa um pouco de slowdown.

Sunfire Pods: Pequenas bolinhas que explodem no chão e soltam um flash de luz ofuscante.

Cerebral Bore: A arma mais sórdida de Turok 2, lança uma broca que persegue o inimigo, perfurando-lhe o cérebro.

Charge Darts: Para tontear inimigos grandes ou com pele muito grossa para serem atingidos com tranquilizantes.

Torpedo Launcher: Versão submarina da Rocket Launcher.

Grenade Launcher

Flamethrower: Lança chamas que atira logo po[illegible]igonal, incinerando qualquer coisa no caminho.

Proximity Fragmentation Mines (PFM): Quando explode, lança estilhaços que podem arrancar as pernas dos inimigos ou fatiar inimigos menores. Não pode ser usada no modo multiplayer.

Firestorm Cannon: Flash que iluminam com um efeito estroboscópico.

Scorpion Missles: Mísseis com radar que rasgam o inimigo.

Razorwind: Arma [illegible] fatia o inimigo [illegible] volta como um bumerangue.

Nuke: A mais poderosa arma de seu arsenal.

Com o expansor de RAM, o game melhora e muito, tanto nos gráficos como em sua velocidade.

STAR WARS ROGUE SQUADRON

LUKE SKYWALKER ESTÁ DE VOLTA

Depois da não tão bem sucedida versão para o PC, a Lucas Arts lança esta versão para o N64. No PC, Rogue Squadron era chato ■ as texturas eram horríveis. Baseado na jogabilidade de console, o game não se deu muito bem no PC, porém, no N64 (sistema para o qual o jogo foi projetado), Rogue Squadron é bem melhor.

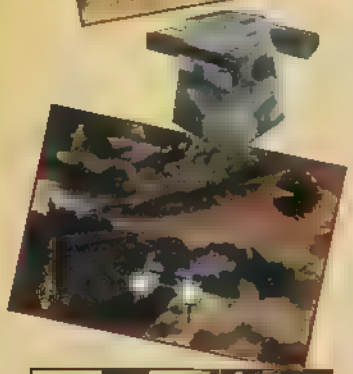
Um dos melhores simuladores de vôo para o Nintendo 64 e o primeiro a usar os 4MB RAM Expansion Pack, Rogue Squadron em alta resolução (com a RAM pack) agrada. Com naves 3D e muitos detalhes, tudo trabalha para levar os jogadores a uma convincente guerra nas estrelas. O único problema gráfico é a fumaça às vezes excessiva. Jogando sem o RAM pack, ■ resolução e gráficos quase não impressionam, mas ainda assim o game parece bom.

Rogue Squadron é uma extensão das melhores missões de Shadows of the Empire, no nível Battle of Hoth.

Estão à sua escolha uma variedade de naves incluindo X-wing, A-wing, Snowspeeder, Y-wing, V-wing, e se você tiver o código, você poderá obter também a AT-ST ■ a Millennium Falcon.

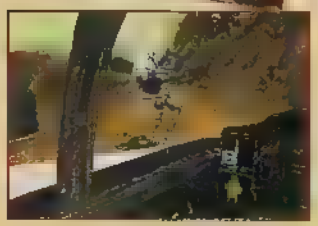
Os controles variam dependendo da nave que você escolha, cada uma com variedade de novas armas.

A princípio, voar parece um pouco lento, e em áreas grandes com muitos inimigos, os frame rates tendem a cair temporariamente. Se você espera ritmo rápido e a ação frenética de Star Fox 64, não é bem isso que você vai encontrar. O que deixa a jogabilidade interessante é a variedade de missões.



Nas primeiras missões, o game força você a escolher uma nave e mais para frente você poderá escolher a nave que quiser. Após completar as primeiras cinco missões, os pilotos podem voltar às missões completadas para usar outras naves e obter melhores medalhas.

Uma vez que jogadores completem os objetivos do level, é determinado o desempenho baseado em quanto tempo levou para completar o level, quantos inimigos destruiu, e outras coisas mais. De acordo com a performance, você receberá uma medalha de ouro, prata ou bronze. Certas combinações de medalhas irão habilitar naves secretas.



Com a visão de 360° fica muito mais fácil de se enxergar os inimigos.

Às vezes as missões ficam um pouco previsíveis (resgatar pilotos, guiar espaçonaves das forças do império para fora do planeta, etc).

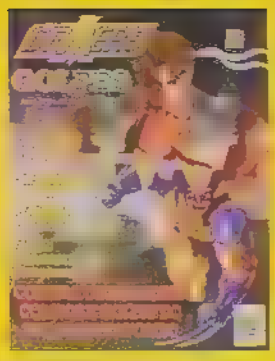
As músicas têm qualidade de CD, tiradas dos filmes. Os efeitos sonoros também detonam, você pode localizar inimigos pelo barulho de suas máquinas e ouvir o que os personagens estão conversando.

A Factor 5 e a Lucas Arts tiveram a intenção de criar um game de ação que nos fizesse sentir como parte do universo de Guerra nas Estrelas, ■ isto eles conseguiram.

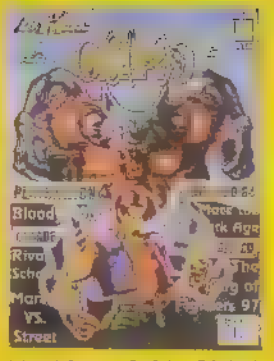
Cód. GE-25 - CADA - R$ 3,50

Cód. GE-26 - CADA - R$ 3,50

Cód. GE-27 - CADA - R$ 3,50



Cód. GG-01 - CADA - R$ 3,50



Cód. GG-02 - CADA - R$ 3,50

Cód. GG-03 - CADA - R$ 3,50

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

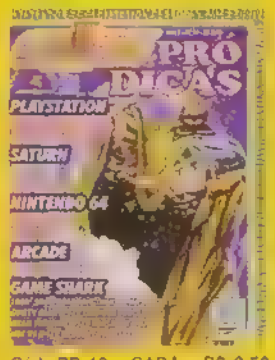
Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

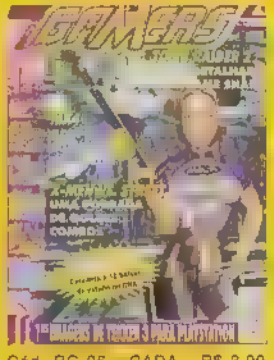
Cód. GG-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-09 - CADA - R$ 2,50



Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. RG-25 - CADA - R$ 3,90



Cód. RG-26 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-27 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-28 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-29 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-30 - CADA - R$ 3,90

Cód. RG-31 - CADA - R$ 3,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GE-25 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GE-26 ( )	Cód. PD-09 ( )
Cód. GE-27 ( )	Cód. PD-10 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. RG-25 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. RG-26 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. RG-27 ( )
Cód. PD-04 ( )	Cód. RG-28 ( )
Cód. PD-05 ( )	Cód. RG-29 ( )
Cód. PD-06 ( )	Cód. RG-30 ( )
Cód. PD-07 ( )	Cód. RG-31 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

BATTLETANX

Em Battletanx o jogador tem à sua disposição poderosos tanques de guerra, armados com canhões, metralhadoras, mísseis teleguiados e até ogivas nucleares.

Praticamente você pode destruir tudo o que vir pela frente (derrubar prédios para abrir caminho é um barato!!!) em um estilo de jogo muito parecido com Twisted Metal ou Vigilante 8 do Playstation, só que bem mais fraquinho.

No modo para apenas um jogador você entra na pele de Griffin e com seu tanque terá que cumprir vários objetivos e resgatar os Queen Lords.

Neste modo você tem à disposição 15 áreas para explorar (à procura de mulhé!?!).

Existem ainda quatro modos de jogo para Multiplayer, onde até quatro jogadores podem se enfrentar simultaneamente, escolhendo entre os vários modelos de tanques existentes.

As arenas de jogo são enormes, garantindo boas doses de emoção e desafio.

Os gráficos poligonais não estão com uma textura muito boa, com uma renderização razoável mas pouquíssima granulação.

O som e os efeitos sonoros não são bons e a jogabilidade meio fraca não garante muitas horas na frente da televisão.

O Rumble Pak está presente garantindo o clima de guerra do jogo.

Embora Battletanx seja um game sem inovações, a diversão supera todas as expectativas.

Um vírus letal chamado X2 ataca a população mundial de mulheres, dizimando a grande maioria.

O mundo entra em colapso e a humanidade se revolta contra o controle governamental.

O resultado de tudo isso é uma guerra global, que em 2001 deixa o mundo mergulhado em um cataclismo nuclear.

As mulheres sobreviventes (do apocalipse e do vírus) se tornam Queen Lords que são uma espécie de líderes, tratadas como entidades religiosas por gangues que possuem um poderio militar composto geralmente por tanques de guerra. Estas gangues são conhecidas como "tribos".

Neste contexto você é Griffin Spade, um líder guerreiro de um mundo pós-apocalíptico à procura de sua amada mulher Madson, que deve estar sob a "proteção" de uma destas tribos.

Este é basicamente o enredo do game Battletanx lançado pela 3DO Company para o Nintendo 64.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO

COTAÇÃO

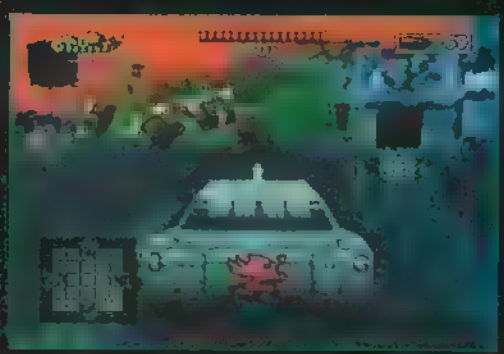
GRÁFICO	
SOM	
JOGABILIDADE	
ORIGINALIDADE	
DIVERSÃO	

PRÓS

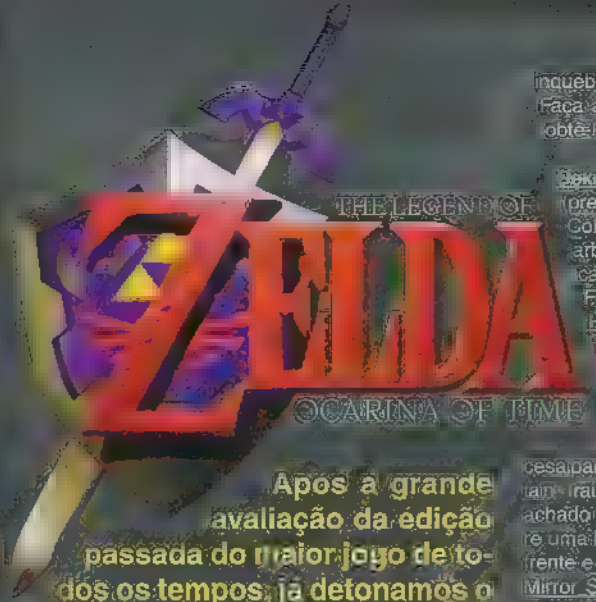
CONTRAS

CLAS. FINAL

As explosões parecem mais fogos de artifício em Battletanx.



De uma tela a outra, graficamente o game não muda nada.



Após a grande avaliação da edição passada do maior jogo de todos os tempos, já detonamos o game de cabo a rabo, realizando todas as tarefas e descobrindo todos os segredos. Se você está encalhado por falta de certo item e não consegue encontrá-lo, começamos nesta edição a dar a localização de todos os itens, Skulltulas, armas, Heart Pieces e todos os segredos do jogo. Confira agora cinco páginas recheadíssimas de informações. Ainda faltou muita coisa, que você vai conferir logo na próxima edição!

ARMAS E EQUIPAMENTOS

ESPADAS

Kokiri Sword - espada de Link criança.
Encontrada no training center na Kokiri Forest. Esta na parte sul da cidade, proxima a "Know-It-All Brothers' House". Atras ha uma pequena caverna. Va para a caverna e pressione A para entrar. Ande com cuidado evitando os pedregulhos e encontre a grande bau contendo a espada.

Master Sword - espada primaria de Link adulto, necessaria para viajar no tempo.
Encontrada no templo do Tempo, após ter todas as 3 Spiritual Stones.

Giant's Knife - apenas para Link adulto. É realmente grande, mas quebra facilmente.
Pode ser comprada por 200 rupees do Goron gigante. Como Link adulto, ache a parede no terceiro andar que pode ser explodida (esta entre duas bomb flowers, e bombardeie o caminho para o Giant Goron.

Biggoron's Sword - versao da Giant's Knife que é inquebravel.
Faça a sequencia de troca de Link adulto para obte-la (veja na proxima edição).

ESCUDOS

Deku Shield - escudo primario de Link criança (pressione R para usá-lo).
Colete 40 rupees na Kokiri Forest cortando arbustos e quebrando pedras, etc. (dentro da casa de Mido) e compre-o no shop da Kokiri Forest's.

Hylian Shield - shield primario de Link adulto. O Link criança pode usá-lo para bloquear pedras que caem enquanto estiver escalando a Death Mountain.
Pode ser comprado no Market de preferencia depois de entregar a carta da princesa para o guarda na entrada para o Death Mountain Trail, pois assim você terá um desconto. Ou achado na Graveyard da Kakariko Village. Procure uma lapide no cemiterio que tem três flores na frente e puxe-a para achar o escudo.

Mirror Shield - Apenas para Link adulto. Reflete ataques mágicos e luz. Pode também absorver ataques mágicos e solta-los.
Encontrado no Spirit Temple.

ROUPAS

Kokiri Tunic - Link começa com ela.

Goron Tunic - apenas para Link adulto. Permite entrar em lugares quentes sem limite de tempo. É resistente ao calor.
Pode ser comprada no shop da Goron City. Também pode ser encontrada com Link adulto, falando como "Goron" (jovem (filho de Darunia) com o mesmo nome de Link). Ele esta no terceiro andar da Goron City. Use uma Bomb para faze-lo parar de rolar, então fale com ele para consegui-la.

Zora Tunic - Permite ficar embaixo d'água sem limite de tempo.
Pode ser comprada no shop do Zora's Domain. Também pode ser obtida do Zora King. Para consegui-la do Zora King, como Link adulto, entre na Ice Cavern na Zora's Fountain (atrás da sala do trono) e ache uma Blue Flame. Pegue a Blue Flame em uma garrafa, retorne ao King Zora congelado e use-a para derrete-lo. Fale com ele e ele a dara para você.

BOTAS

Kokiri Boots - Link começa com ela.

Iron Boots - apenas para Link adulto. Faz afundar em qualquer água e andar lentamente.
Encontrada na Ice Cavern na Zora's Fountain (atras da sala do trono de King Zora). Está em um bau no final da Ice Cavern.

Hover Boots - apenas para Link adulto. Permite "flutuar" no ar e agua por alguns segundos.
Encontrada no Shadow Temple.

ITENS DE TODOS

Apenas para Link criança:

Mask of Truth - Permite falar com as Gossip Stones (essas pedras que lhe informam o tempo quando você bate com sua espada).
Complete a sequência de troca de Link jovem.

Deku Sticks - pode ser aceso com um fogo e então ser usado para acender tochas.
Comprado em lojas ou obtido de Deku Baba (a planta comedora de gente).

Fairy Slingshot - acerta os inimigos de longe.
Encontrado dentro da Deku Tree na sala com um bloco flutuante que cai quando você pisa nele.

Boomerang - taciona ou mata os inimigos longe e volta para você.
Encontrado dentro no Jabu-Jabu's Belly. Ache uma sala com todos os peixes voadores e mate-os para obte-lo.

Fairy Ocarina - toca musica magica.
Dado a você por Saria quando você deixa a Kokiri Forest pela primeira vez.

Magic Bean - Pode ser plantado em terra fofa.
Pode ser comprado de um personagem perto da entrada para Zora's River por 10 rupees cada (são 10 no total e a cada um que você compra o preço aumenta em 10 rupees).

Apenas para Link adulto:

Fairy Bow - atira flechas de varios tipos de longe.
Encontrado no Forest Temple na sala superior com os Stalfos.

Fire Arrows - flechas de fogo que precisam de algum MP para serem usadas.
Logo após terminar o Water Temple, em frente à pequena ilha com dois pilares (há uma placa explicando). Atire no sol nascente com uma flecha (use a Song of the Sun para conseguir o sol nascente mais rapidamente). A Fire Arrow acerta a pequena ilha, então nade até ela.

Ice Arrows - congela os inimigos. Gasta MP.
Complete a Gerudo Training Grounds.

Light Arrows - flechas muito poderosas. Gasta MP.
Ganhe automaticamente quando tiver os 6 medalhões e retornar para o Temple of Time.

Hookshot - permite a Link pegar coisas de longe.
Encontrado na Graveyard da Kakariko Village. Procure a lapide com flores na frente no lado oeste do cemiterio, perto da entrada. Puxe para aparecer um buraco. Fale com o coveiro. Dampé e você irá correr com ele. Mantenha o ritmo dele e ele lhe dara seu Hookshot.

Megaton Hammer - Destroi rochas vermelhas, estaca switches enterruladas e outras coisas uteis.
Pode ser usado como arma.
Encontrado no Fire Temple na Death Mountain.

Itens compartilhados:

Deku Nuts - tonteia o inimigo.
Comprado em lojas ou achado.

Bombs - explode inimigos, pedras, túneis secretos, etc. Pode ser lançada. Muito útil.
Encontrada na Dodongo's Cavern.

Ocarina of Time - o mesmo que a Fairy Ocarina. Necessária para viajar no tempo.
Encontrada no fosso do Hyrule Castle após a princesa Zelda a jogar.

Lens of Truth - Veja coisas invisíveis e através de paredes. Gasta MP. Também pode olhar dentro dos baús no Treasure Chest Game com Link criança.
Toque a Song of Storms para o músico no moinho de vento como Link criança e o poço será escoado. Desça no poço e você será levado para o Bottom of the Well. Termine-o para obter a Lens of Truth.

Bombchu - uma bomba que corre pelo chão e sobre paredes até atingir o alvo ou demorar um certo tempo para explodir.
Obtenha 40 Gold Tokens das Skulltulas e então vá para a House of Skulltulas na Kakariko Village e uma das crianças lhe dara. Também pode ser ganha no Bombchu Bowling Game ou algum outro mini-game. Compre na uma loja de bombchu na rua de trás do Market quando você estiver com o Link criança (após terminar a Dodongo's Cavern). Pode ser comprada de um sujeito em um tapete voador no deserto. As vezes é encontrada em baús.

ITENS DE DUCOS

Stone of Agony - começa a tremer quando você estiver próximo de um segredo.
Consiga 20 Gold Tokens e os leve à House of Skulltulas na Kakariko Village.

Gerudo's Card - Permite caminhar livremente pelo Gerudo's Fortress.
Livre os 4 carpinteiros no Gerudo's Fortress.

As 3 Pedras, junto com a Ocarina of Time e Song of Time, permite a você abrir a Door of Time no Temple of Time para obter a Master Sword.
Obtenha terminando a Deku Tree, Dodongo's Cavern e Jabu-Jabu's Belly.

Os 6 Medalhões - Necessários para vencer Ganondorf como Link adulto.
Termine os 6 templos e pegue o primeiro de graça.

UPGRADE

Goron's Bracelet: para Link jovem apenas. Permite pegar as Bomb Flowers, arbustos e pequenas pedras.

Ganhe-o de Darunia, o líder dos Gorons, após tocar Saria's Song para deixá-lo feliz novamente.

Silver Gauntlet: Habilita você a pegar pedras pesadas (cinzas).

Encontrada no Spirit Temple.

Golden Gauntlet: habilita você a pegar materiais realmente pesados.

Encontrada no Gannon's Castle.

Silver Scale: habilita que você mergulhe mais fundo.

Obtenha vencendo o jogo de mergulho (no alto da cachoeira) em Zora's Domain como Link criança. O jogo de mergulho está no túnel à esquerda da sala do trono de King Zora.

Gold Scale: habilita você a mergulhe muito mais fundo.

Bata o record que você fixou com Link jovem no pesqueiro (se você não fez um record, faça um agora e então faça um que bata esse). Tem que ser maior que 14 pounds. Você terá que plantar um Magic Bean próximo ao laboratório como Link criança, terminar o Water Temple ou usar a Scarecrow's Song e um Hookshot para chegar ao pesqueiro como adulto. Tente encontrar o peixe grande próximo das varetas fora da água e debaixo do tronco no meio do lago. Use suas Iron Boots para procurar embaixo d'água.

Longshot (Upgrade to Hookshot): encontre no Water Temple após vencer o sub-chefe.

LOCALIZAÇÃO DOS HEART PIECES

São 36 Heart Pieces espalhados pelo jogo. A cada quatro coletados, você ganha um coração a mais para a sua energia. Confira a localização de cada um deles.

1. **Lon Lon Ranch (criança)**: No estábulo que está do outro lado do rancho. Lá dentro há algumas caixas amontoadas no canto; mova-as (empurrando/puxando) até deixar o canto livre das caixas, revelando um pequeno buraco. Atravesse e você encontrará o Heart Piece.

2. **Dodongo's Cavern (ambos)**: Quando estiver com Link jovem, plante um Magic Bean no soft soil (chão fofo) que está na entrada da caverna. Volte como adulto e suba na planta. No topo da caverna está o Heart Piece.

3. **Hyrule Field (adulto)**: Saindo do Market (no Hyrule Castle), vá para a sua direita, seguindo os muros do castelo. Você vai chegar numa área com muitas árvores à esquerda do muro. Continue pela esquerda até a grande árvore marrom que está separada das outras. Coloque uma bomba na base dela e entre pelo buraco que vai aparecer. Coloque as Iron Boots ou use a Golden Scale para pegar o Heart Piece que está embaixo da água.

4. **Hyrule Field (criança)**: Na entrada para o Lake Hilya (parte sudoeste do mapa de Hyrule Field), na uma área quadrada cercada. Coloque uma bomba no centro desta área e desça pelo buraco. Derrote o Deku Scrub e ele vai vender um Heart Piece a você por 10 rupees.

5. **Kakariko Village (criança)**: À noite, não à meia-noite, pois a Grave [illegible] estará fechada, mas entre as 6 horas da tarde e meia-noite, vá para a Graveyard (cemitério) e fale com o coveiro Dampé. Ele pode cavar em um lugar à procura de itens por 10 rupees. Procure nos chãos fofos para facilitar. Leve uns 200 rupees para garantir. O local do Heart Piece é aleatório, mas depois de um tempo você vai encontrar.

6. **Kakariko Village (adulto)**: Depois de conseguir o Longshot, atire no telhado com um homem em cima e ele vai lhe entregar um Heart Piece de presente.

7. **Kakariko Village (qualquer)**: Depois de encontrar a primeira Great Fairy (no topo da Death Mountain), fale com a coruja. Ela vai levar você de volta até a Kakariko Village, deixando Link sobre um telhado. Desça pelo lado esquerdo, caindo numa plataforma e entre na porta para pegar o Heart Piece do lado da vaca. Se você preferir, ainda dá para pegar como adulto após obter o Hook/Longshot atirando no telhado.

8. Kakariko Village (adulto): Volte para a tumba de Dampé depois de receber o Hookshot e ele vai desafiar você novamente para uma corrida. Fazendo a corrida em menos de 1 minuto, você receberá um Heart Piece. A maneira mais segura de fazer isso é depois de obter o Longshot, então, na última área da corrida, basta atirar no pilar de fogo para ser puxado e cortar caminho.

9. **Kakariko Village (qualquer)**: Depois de derrotar e coletar 50 Gold Skulltulas, volte para a House of Skulltula. Fale com a quinta criança libertada e ganhe um Heart Piece.

10. **Kakariko Village (adulto)**: Depois de comprar Magic Beans, volte para a Graveyard e plante um no solo fofo. Volte como um adulto e suba na planta para ser elevado. No alto, destrua a caixa para encontrar mais um Heart Piece.

11. **Kakariko Village (qualquer)**: Na Graveyard, vá para a seqüência do meio de lápides e puxe aquela que tem algumas flores crescendo em volta. Entre no buraco, derrote o zumbi e toque a Sun's Song para aparecer um baú. Abra e pegue o Heart Piece.

12. **Zora's River (criança)**: No seu caminho pelo rio, você encontrará alguns galhos caídos. Suba no galho e use a Ocarina. Alguns sapos virão para assisti-lo. Toque a Song of Storms para receber um Heart Piece.

13. **Zora's River (criança)**: No mesmo local do Heart Piece anterior, toque todas as 6 canções normais (não as de Warp) da Ocarina e os sapos vão pedir para você jogar uma especie de jogo: pegue o inseto e você terá que apertar rapidamente o botão correspondente ao sapo em que a mosca aparecer. Se você tiver muita dificuldade, a sequência é esta: A, C◀, C▶, C▼, C◀, C▶, C▼, A, B, C▼, C▶, C◀, A.

14. **Zora's River (criança)**: Pegue a galinha no início do rio e continue seu caminho rio acima sempre prosseguindo pelas plataformas. Em certo momento você terá que pular para um solo mais baixo (pouco antes dos galhos caídos com os sapos), mas como você está carregando a galinha ira flutuar um pouco antes de cair, alcançando uma plataforma. Arremesse a galinha para que Link possa agarrar da plataforma. Suba e vire para a sua direita para ver uma plataforma com um Heart Piece. Vá para lá e pegue-o.

15. **Zora's River (criança)**: Faça o mesmo que no anterior, pegue a galinha e siga seu caminho rio acima. Desta vez vá até a entrada para o Zora's Domain na cachoeira. Lá em cima, vire para trás e você verá uma plataforma com um Heart Piece. Vá até ele flutuando com a galinha para obtê-la.

16. **Market (criança)**: Uma senhora dentro de uma das casas no Backstreet perdeu o seu pequeno cachorrinho branco (durante a noite). Ache o animalzinho perto do Bazaar e leve-o de volta para a mulher para ganhar um Heart Piece.

17. **Market (criança)**: No mini-jogo Bombchu Bowling você ganha prêmios aleatórios. Se você ganhar algumas vezes, receberá um Heart Piece depois de um tempo.

18. **Market (criança)**: À noite você pode jogar o Treasure Chest Game. É pura questão de sorte saber em qual dos dois baús está a chave para a próxima sala, e são varias salas. Ao invés de tentar a sorte aleatoriamente, volte aqui depois de obter Lens of Truth. Usando este item você consegue ver em qual baú está a chave. Vencendo você ganha um Heart Piece.

19. **Lost Woods (criança)**: Ao entrar em Lost Woods, siga para a esquerda. Suba no toco e fale com Skull Kid. Então toque a Saria's Song para ele. Você receberá um Heart Piece.

20. **Kakariko Village (adulto)**: Dentro do moinho você verá um Heart Piece na parte de cima da roda que gira. Só poderá subir lá após ter corrido na tumba de Dampé na Graveyard.

21. **Lost Woods (criança)**: Ao entrar na Lost Woods, siga para a direita e então desça a escada. Suba no tronco e fale com os dois Skull Kids. Você terá que seguir a melodia deles com a Ocarina numa especie de jogo da memória. Marque num papel a sequência para facilitar. Cumprindo até o final, você recebe um Heart Piece.

22. **Zora's Domain (criança)**: Há varias tochas nesta área que estão apagadas. Suba até a sala do King Zora e acenda um Deku Stick. Desça rapidamente pela escada e acenda uma tocha. Desça até em frente ao Shop e acenda mais uma. Siga em direção a cachoeira e acenda uma no círculo de pedras. Agora vá para trás da cachoeira beirando a parede e acenda mais duas tochas. Fazendo tudo rapidinho antes que uma das tochas apague, um baú vai aparecer atrás da cachoeira. Abra-o para obter o Heart Piece.

23. **Zora's Fountain (adulto)**: Voltando como adulto você vai notar que tudo congelou. Vá pulando de plataforma em plataforma até chegar na parte leste do mapa. Lá você vai encontrar uma plataforma com um Heart Piece.

24. **Zora's Fountain (adulto)**: Depois de obter as Iron Boots e a Zora Tunic (opcional), vá para o fundo do fonte e, na parte mais funda, você vai encontrar um Heart Piece.

25. **Ice Cavern (adulto)**: Pegue Blue Fire com uma garrafa (Bottle) e derreta a parede vermelha congelada na parte leste da grande sala da hélice de gelo. Use mais um Blue Fire para derreter o pilar vermelho que contém um Heart Piece.

26. **Death Mountain Crater (adulto)**: Se você entrar na Death Mountain Crater pela caverna no pico da montanha, vá para frente até chegar na beira da plataforma em que você está. Ande para frente bem devagar até que você se agarre na borda. Então vá descendo pelo meio até você achar uma pequena abertura na parede com um Heart Piece. Também é possível chegar lá usando a plataforma voadora em frente ao Fire Temple (se você plantou um Magic Bean ali antes).

27. **Death Mountain Crater (ambos)**: Entre na Death Mountain Crater com Link criança (usando a melodia Bolero of Fire) e plante um Magic Bean no solo fofo em frente ao Fire Temple. Volte como adulto e suba na plataforma voadora. Em certo momento, pule no topo de um dos pequenos vulcões para obter o Heart Piece.

28. **Goron City (criança)**: Entre na sala de Darunia e acenda um Deku Stick em uma das tochas. Depois saia da sala e acenda todas as tochas que estão no nível mais baixo da Goron City. A grande estátua/vaso vai começar a girar. Suba para o nível superior e arremesse uma bomba dentro do vaso. Ele vai começar a girar rapidamente e, dependendo da face em que ele parar, você poderá receber um Heart Piece.

29. **Lake Hylia (criança)**: Vá para a área de pesca e pesque um peixe de 10 pounds. Fale com o cara do balcão, pese o peixe e ganhe o Heart Piece.

30. **Lake Hylia (qualquer)**: Depois de obter a Golden Scale, vá para o Lakeside Laboratory e mergulhe na piscina. Com a Golden Scale você pode

local o fundo da piscina. Após fazer isso, fale com o doutor... como prêmio pela sua habilidade, ele lhe entregará um Heart Piece.

31. **Lake Hylia (ambos):** Plante um Magic Bean perto do laboratório como criança e então volte como adulto. Suba na plataforma voadora e pule em cima do laboratório. Suba a escada para a torre de observação e lá no alto você encontrará um Heart Piece.

32. **Gerudo Fortress (criança):** Pegue a galinha e então vá para a beira do precipício. Olhe para a sua direita e você verá uma cachoeira. Mire no centro da cachoeira e então pule na direção dela. Você encontrará uma pequena abertura com Heart Piece atrás da cachoeira. Se você não acertar, ainda tem uma escada para poder subir (se precisar, use o Longshot para chegar até a escada e as Iron Boots para não ser levado pela correnteza).

33. **Gerudo Fortress (criança):** Pegue a galinha e vá para a beira do precipício. Olhe para a esquerda e você verá uma pequena plataforma com uma caixa do outro lado. Pule com a galinha na direção da plataforma para alcançá-la. Agora quebre a caixa para conseguir o Heart Piece.

34. **Gerudo Fortress (adulto):** Quando você estiver explorando o Forte, encontrará um baú na parte de cima. Você pode chegar até ele estando em cima da sala em que Link fica preso e usando o Longshot no baú ou então, pelo outro lado, tocando a Scarecrow's Song e então usando o Longshot no espantalho. De qualquer forma, abra o baú e pegue o Heart Piece.

35. **Gerudo Fortress (adulto):** Depois de obter o Gerudo's Card (libertando os 4 carpinteiros), volte para o local e chame Epona. Siga pelo vale à direita do Forte e você chegará na área de treinamento de arco e flecha a cavalo. Consiga 1000 pontos ou mais para ganhar um Heart Piece.

36. **Desert Colossus (ambos):** Plante um Magic Bean no solo fofo que está em frente ao Spirit Temple como Link criança (toque a Requiem of Spirit para chegar até lá). Depois volte como adulto e suba na plataforma voadora. Em certo momento ele vai passar por um arco de pedra. Pule no topo do arco para pegar o Heart Piece.

LOCALIZAÇÃO DAS GOLD SKULLTULAS

Há uma família muito rica que foi amaldiçoada na Kakariko Village. Seus membros parecem aranhas e a maldição vai sendo dissipada quando você mata Gold Skulltulas espalhadas através do mundo e coleta seus Tokens dourados. Há 100 Gold Skulltulas no total. Quando você mata todas as Gold Skulltulas de um lugar (dungeon ou lugar no mapa principal), aparece um símbolo de Skulltula no nome do lugar na tela de mapa. Quando você tiver matado um certo número de Gold Skulltulas, volte para a casa da família rica e uma das crianças pode ter voltado ao normal. Fale com ela para ganhar um prêmio. Abaixo está a lista do que você pode ganhar:

10 Tokens dourados - Adult's Wallet: permite que você carregue um máximo de 200 rupees.

20 Tokens dourados - Stone of Agony: faz o seu Rumble Pack tremer quando há segredos por perto.

30 Tokens dourados - Giant's Wallet: permite que você carregue um máximo de 500 rupees.

40 Tokens dourados - Bombchu.

50 Tokens dourados - Heart Piece.

100 Tokens dourados - 1 rupee dourado (que vale 200 rupees) que pode ser pego quantas vezes você quiser.

As Gold Skulltulas podem ser achadas por toda parte. Algumas Skulltulas você pode até achar e matar, mas não poderá pegar o Token que elas deixam até ter o item certo. Muitas precisam que você tenha o Boomerang, Hookshot ou Longshot para pegar o Token deixado. A maioria das Skulltulas encontradas fora de dungeons só aparecem à noite. Não há uma ordem específica para você pegar as Skulltulas. Apenas as numeramos e separamos por localidade para facilitar o seu controle de Skulltulas mortas e restantes.

GOLD SKULLTULAS FORA DE DUNGEONS

Criança
01-Atrás da Know-it-All Brothers' House (à noite).
02-Solo fofo (Soft Soil) perto do Shop (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

Adulto
03-Atrás da House of Twins (você precisa do Hookshot).

Adulto
04-Ache um círculo de pedras perto da entrada para o Gerudo Valley. Quebre a pedra vermelha que está no centro com o Megaton Hammer, deixe uma bomba para abrir um buraco no lugar em que estava a pedra e desça. Lá, use Din's Fire para revelar a Gold Skulltula atrás da vaca e das teias.

Ambos
05-Saindo da Kakariko Village, vire para a direita e siga para uma pequena árvore a leste do castelo. Solte uma bomba na base dela - um buraco será revelado. Entre por ele e encontre a Skulltula perto do teto.

Criança
06-Numa caixa dentro da casa do guarda, na entrada do Market, quebre a caixa rolando para encontrá-la.

Criança
07-Na primeira árvore que você vê ao entrar nos arredores do castelo, role para derrubar a Skulltula.

08-Depois de passar pelos guardas nos arredores do castelo, siga pelo canal d'água até chegar no canto onde há uma grande árvore. Toque a Song of Storms, desça pelo buraco e exploda as paredes.

Adulto
09-À direita do castelo, há um arco de pedras. A Skulltula está na parte de trás do arco (à noite, você precisa do Hookshot).

Criança
10-Logo depois de passar a porteira para o campo, você verá uma árvore à sua esquerda. Role na árvore para que a Skulltula apareça.
11-Na parte de trás do grande cercado de madeira no campo, atrás da porteira (à noite).
12-No muro de pedra do rancho, a noroeste do pequeno estábulo com as vacas, à noite você precisa do Boomerang).
13-Perto do teto da casa (ela fica do lado de fora), numa das janelas de cima (à noite, você precisa do Boomerang).

Criança
14-Role na primeira árvore logo depois da entrada.
15-Na parede esquerda da House of Skulltulas (à noite).
16-Na pilha de tijolos vermelhos no centro da vila (à noite).
17-Do lado direito da casa do filho do guarda (à noite, a casa perto da entrada para o Death Mountain Trail, ao norte da vila).
18-Há uma na escada da torre alta (à noite, você precisa do Slingshot).

Adulto
19-Na parede sobre a casa de Impa (à noite, é a casa onde vive a mulher das galinhas; você precisa do Longshot para subir no telhado).

Criança
20-Subindo na parede sudeste (à noite, você precisa do Boomerang).
21-Solo fofo ao sul das lápides da esquerda (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

Criança
22-Andando duas telas à esquerda, você vai encontrar um solo fofo perto da escada (você precisa usar uma garrafa com Bugs).
23-Após entrar na Lost Woods, siga para a direita, esquerda, direita, esquerda e esquerda para achar outro solo fofo (você precisa usar uma garrafa com Bugs).

Adulto
24-No mesmo local da Skulltula 23, plante um Magic Bean e volte como adulto. Suba na plataforma flutuante e você encontrará a outra (à noite).

Adulto
25-Na parte do labirinto com os gigantes que empurram, vá pela parte de cima e você verá uma Skulltula na parede do lado leste (à noite).

Criança
26-Solo fofo logo na entrada para a Dodongo's Cavern (você precisa usar uma garrafa com Bugs).
27-Pouco depois de entrar no Death Mountain Trail, você verá uma parede rachada no lado direito do corredor. Exploda-a com uma bomba e você encontrará a Skulltula (à noite).

Adulto
28-Atrás da pedra vermelha que está acima à direita da entrada para a Dodongo's Cavern, perto da Bombo Flower. Use o Megaton Hammer para destruir a pedra (à noite).
29-Pouco antes de chegar no topo da montanha na parte em que chovia pedras da erupção do vulcão, há algumas pedras vermelhas. Destrua-as com o Megaton Hammer até encontrar a Skulltula (à noite).

Criança
30-No nível superior da Goron City, há uma sala com uma porção de pedras. Destrua uma caixa nesta sala para revelar uma Skulltula.

Adulto
31-Atrás da plaqueta de madeira que está na plataforma central suspensa pelas cordas (à noite, você precisa do Hookshot).

Criança
32-Quebre a caixa que está logo na entrada da Death Mountain Crater.
33-No solo fofo perto da entrada para o Fire Tem-

ble (use o Bolero of Fire para chegar lá; você precisa usar uma garrafa com Bugs).

ZORA'S RIVER

Criança
34-Role logo na primeira árvore que você encontrar depois de entrar no Zora's River.
35-Perto da entrada para o Zora's Domain, na cachoeira, desça e você vai encontrar uma na parte debaixo da escada (à noite).

Adulto
36-Plante um Magic Bean no solo-ioio como criança, e suba na plataforma voadora como adulto. Logo no começo da viagem, a folha vai passar sobre uma plataforma alta com uma rocha no meio de um círculo de pedras. Desça nesta plataforma, olhe no alto da parede ao sul e você verá a Skulltula (à noite).
37-Subindo o rio, antes de chegar na cachoeira após a ponte, no corredor estreito, olhe para cima à esquerda e você verá uma Skulltula no alto da parede (à noite, você precisa usar o Longshot).

ZORA'S DOMAIN

Adulto
38-Suba até o topo da cachoeira congelada e você verá a Skulltula andando na parede ao lado (à noite você precisa usar o Hookshot).

ZORA'S FOUNTAIN

Criança
39-Na pequena ilha no canto sudeste desta área há uma árvore. Role nela para revelar mais uma.
40-Na parede à direita do tronco caído (à noite você precisa usar o Boomerang).

Adulto
41-Na pequena ilha no canto sudeste desta área em frente à Faerie's Fountain, levante a rocha cinza para revelar um buraco que leva a uma (você precisa da Silver Gauntlets).

LAKE HYLIA

Criança
42-Atrás do laboratório do Lake Hylia (à noite você precisa do Boomerang).
43-No solo-ioio perto do laboratório (você precisa usar uma garrafa com Bugs).
44-Em um dos dois pilares da pequena ilha onde você pega a Fire Arrow (à noite).

Adulto
45-No topo da árvore seca da ilha com o símbolo do Triforce, sobre o Water Temple, à noite você precisa usar o Hookshot para subir na árvore).
46-No fundo do poço dentro do laboratório há uma caixa; role para destruí-la e revelar a Skulltula (você precisa das Iron Boots para afundar).

GERUDO VALLEY

Criança
47-Na área abaixo da entrada bloqueada para a Forte, na beira do rio (à direita da ponte), há um solo-ioio ao lado de uma vaca; cruma Gerudo (você precisa usar uma garrafa com Bugs).
48-Logo ao entrar no Gerudo Valley, quando estiver cruzando uma estreita ponte, olhe para a direita e verá uma (à noite você precisa usar o Boomerang).

Adulto
49-Olhe para cima no muro atrás da tenda do outro lado da ponte (à noite você precisa usar o Hookshot).
50-Na perna esquerda do arco de pedra próximo à tenda do outro lado da ponte (à noite precisa usar o Hookshot).

GERUDO FORTRESS

Adulto
51-Há uma bem no alto ao centro do muro oeste do Forte (à noite você precisa usar o Hookshot).
52-No alvo norte do jogo de arco-e-flecha a cavalo (à noite você precisa usar o Hookshot).

WASTELAND

Adulto
53-Dentro do forte de pedra onde você encontra o guia fantasma no meio do deserto (você precisa usar o Hookshot).

DESERT COLOSSUS

Criança
54-No solo-ioio perto da entrada para o Spirit Temple (use a Requiem of Spirit para chegar até ela; você precisa usar uma garrafa com Bugs).

Adulto
55-Logo ao chegar na área do Desert Colossus, vá para a esquerda e ela estará em uma palmeira perto do oásis seco (à noite você precisa usar o Hookshot).
56-Plante o Magic Bean no solo-ioio da entrada do Spirit Temple como criança e volte como adulto para subir na plataforma voadora. Em certo momento ela vai passar por cima de uma grande rocha perto da Fairy Fountain sobre a qual está uma Skulltula (à noite).

GOLD SKULLTULAS EM DUNGEONS

DEKU TREE

Todas
57-Numa pequena alcova do lado direito da sala com três plataformas levadiças no terceiro andar.
58-Na grande sala que você cai depois de atravessar a teia no chão do primeiro andar. Na trepadeira que o leva de volta para cima para a sala de entrada da dungeon (você precisa usar o Slingshot).
59-Na mesma grande sala da anterior. Olhe para as grades que impedem a sua passagem para o túnel de água na parede norte. Você precisa empurrar a pedra primeiro para pegar o Token deixado.
60-Atrás da única parede que dá para explodir na Deku Tree. Depois da grande sala lá embaixo, passe por baixo do buraco e a parede estará à sua direita atrás das teias. Exploda a parede e você a encontrará (você precisa usar Bombs e Boomerang).

DODONGO'S CAVERN

Criança
61-Na passagem à direita da grande sala principal. Há uma parede que pode ser explodida. Destrua-a matando um Baby Dodongo perto dela para revelar a sala com a Skulltula.
62-Na sala da grande escada (que você faz cair com a explosão das Bomb Flowers). Olhe perto da trepadeira perto da porta do segundo andar.
63-Na sala antes do chefe onde você tem que empurrar alguns blocos na uma parede que dá para explodir no extremo norte da sala. Faça isso e depois exploda a estátua para revelar a Skulltula (você precisa usar Bombs).
64-Na sala da grande escada, em um pequena alcova logo acima da escada. Você precisa entrar na dungeon mais tarde, usar o pilar que se eleva na grande sala principal para alcançar o segundo andar, e então prosseguir até a sala da escada. A escada ainda estará suspensa, então você poderá alcançar a Skulltula (você precisa usar o Boomerang).

Adulto
65-Vá para o corredor à direita da grande sala principal com os Baby Dodongos explosivos. Há uma alcova acima à esquerda no meio do corredor. Use o Scarecrow Song para alcançar a Skulltula (você precisa usar o Hookshot).

JABU-JABU'S BELLY

Criança
66-Na trepadeira da sala com um switch no meio que eleva o nível da água (você precisa usar o Slingshot).
67-Na sala que tem vários buracos sugadores no chão, volte quando o tentáculo verde não estiver mais e caia pelo buraco onde ele estava. Você vai encontrar a Skulltula numa parede na sala, em baixo (você precisa usar o Boomerang).
68-Perto da Skulltula anterior na mesma sala (você precisa usar o Boomerang).
69-Na trepadeira na antes do chefe (você precisa usar o Slingshot).

Adulto
70-Logo na sala de entrada, onde estão dois Wolfos na parede da direita, lá em cima, na trepadeira (você precisa usar o Hookshot).
71-Na parede direita da grande sala perto da escadaria do lado oposto da entrada (você precisa usar o Hookshot).
72-No pátio ao ar livre do nordeste, na parede na linha nordeste desta área (você precisa usar o Hookshot; use o Hookshot no pequeno baú para chegar até a linha).
73-No pátio ao ar livre do noroeste, no segundo andar, apenas alcançável pela sacada (você precisa usar o Hookshot).
74-Na sala rotatória logo antes do chefe, em das salas reveladas (você precisa usar o Hookshot).

FIRE TEMPLE

Adulto
75-Na grande sala de lava com a ponte (a primeira sala que você atravessa). No lado norte há um bloco azul acima da entrada. Toque a Song of Time para move-la e liberar o caminho para a nova sala revelada. Gold Skulltula está nesta sala (você precisa usar o Hookshot).
76-Na sala do tipo labirinto com as grandes pedras rodando por toda parte. Uma das paredes pode ser explodida para revelar uma Skulltula em uma pequena alcova. Ande pelo lado de fora do labirinto, bata nas paredes, e tente achá-la (paredes que podem ser explodidas fazem um barulho diferente quando você bate nelas com a espada). Ela está na parte nordeste da sala (você precisa usar Bombs).
77-Atrás do Like Like (o inimigo comedor de equipamentos) na sala com os azulejos giratórios antes da sala com a Boss Key (você precisa usar o Megaton Hammer).
78-No segundo andar da sala do labirinto com as pedras rolando, quando você está sobre as plataformas. Na uma plataforma no alto da sala. Use a Scarecrow Song e suba com o Hookshot no espantalho. Depois use o Hookshot para uma plataforma no lado oposto e ela vai levantar você até uma área secreta que tem uma Gold Skulltula (você precisa usar o Hookshot).
79-Continue após a última Skulltula e você vai dar na sala circular. Na parede à sua esquerda está outra Skulltula (você precisa usar o Hookshot).

ICE CAVERN

Adulto
80-Olhe na parede da sala com as enormes lâminas giratórias de gelo (você precisa usar o Hookshot).
81-Na pequena sala quadrada ao leste da sala com as lâminas perto do baú envolvido com gelo vermelho na sala do Compass (você precisa usar o Hookshot).
82-Numa parede da sala com o bloco de gelo que você empurra, a oeste da sala com as lâminas (você precisa usar o Hookshot).

WATER TEMPLE

Adulto
83-Sobre o segundo redemoinho próximo ao meio na sala de lobisomem (você precisa usar o Longshot).
84-Dentro da torre no meio da sala principal, no topo (você precisa usar o Longshot).
85-Atrás da cachoeira na sala com as pedras rolando logo antes da Boss Key (você precisa usar o Longshot).
86-Bem no alto da parede da direita na sala da grande cachoeira com as plataformas que descem (você precisa usar o Longshot).
87-Há uma passagem no nível mais baixo à esquerda da passagem que levou ao lugar onde você encontrou Ruto) que leva a um beco sem saída com uma Gold Skulltula atrás de uma grade. Use um power spin (segure o Âve carregue, então solte) perto da grade para acertar o switch dentro e abrir a grade.

Criança
88-Olhe na parede na sala atrás da sala trancada à esquerda da área central (você precisa usar o Boomerang).
89-Na parede na sala atrás da sala trancada à direita da área central (você precisa usar o Boomerang).
90-Na parede da sala com o Like Like (inimigo comedor de equipamentos) (você precisa usar o Boomerang).

Adulto
91-Depois de derrotar o Stalfos na plataforma, pule para a esquerda ao invés de ir para a direita. Você vai para uma sala com lâminas giratórias invisíveis. A Skulltula está numa parede desta sala (você precisa usar o Longshot).
92-Na sala com as lâminas que caem (que você deve se proteger com a pedra escondida), em uma delas à esquerda (você precisa usar o Longshot).
93-Na sala com apenas uma caveira gigante em chamas na uma atrás dela.
94-Na sala com o navio fantasma, fique na plataforma perto do navio e toque a Scarecrow Song e então use o Longshot para chegar até o espantalho e obter a Skulltula (você precisa usar o Longshot).
95-Na sala com três caveiras gigantes giratorias em chamas na parede atrás das caveiras (você precisa usar o Longshot).

Criança
96-Após passar agachado por dentro do buraco no começo como Link criança, entre pela porta à direita e ela está na cerca do outro lado do buraco (você precisa usar o Boomerang).
97-Depois de passar por dentro do segundo buraco estreito como Link criança, escale o rosto de rocha onde as Skulltulas normais estão e vire-se para ver a Gold (você precisa usar o Boomerang).
98-Como Link criança, após a sala onde você teve que mover os blocos para levar o símbolo do sol até a luz, você estará em uma escadaria. Ela está em cima da porta pela qual você entrou (você precisa usar o Boomerang).
Adulto
99-Na sala com as pedras que rolam e os Rupees dinzas, em uma alcova bloqueada por um bloco azul. Use a Song of Time para remover o bloco (você precisa usar a Ocarina of Time).
100-Na sala com a estátua enorme onde você conseguiu o mapa, na plataforma no alto da sala à esquerda da estátua. Suba as escadas e toque a Scarecrow's Song, então use o Longshot no espantalho para chegar até a plataforma com a Skulltula (você precisa usar o Longshot).

AS QUATRO GARRAFAS

Garrafas (Bottles) podem ser usadas para guardar Potions, Fadas, Fantasmas, Blue Fire, Bugs, etc. Quanto mais você tiver delas, melhor.

1- Garrafa: vença o jogo das galinhas (onde você deve achar três galinhas específicas entre várias) de Talon no Lon Lon Ranch após despertar Talon no Hyrule Castle. Ele lhe dará uma Garrafa com Lon Lon Milk.
2- Garrafa: junte todas as galinhas na Kakariko Village e as coloque-as no cercado para a garota. Fale com ela para conseguir a Garrafa.
Encontrando as galinhas:
1- Logo na entrada da vila.
2- Bem perto do cercado das galinhas onde está a garota.
3- No caminho até a parte norte da cidade, onde a guarda da Death Mountain está.
4- Atrás de uma cerca próxima à porta da House of Skulltulas. Flutue com outra galinha para chegar até ela, então lance ambas as galinhas para fora da plataforma. Leve cada uma para o cercado.
5- Na área cercada na parte nordeste da cidade. Pegue uma galinha e suba as escadas para a porta do moinho de vento, mas não entre. Passando um pouco da porta, mire em direção à cerca do outro lado e pule com a galinha, flutuando até lá. Quando estiver encostado na cerca do outro lado, arremesse a galinha para poder agarrar na cerca e passar para o outro lado. Você pode também tentar atingir o telhado da casa com o sujeito sentado em cima e cair do outro lado. Escale a torre alta, fique de frente para o local da construção, então segure ← e pressione ←+A para chegar ao outro lado. Então, quando você arremessar a galinha de volta por cima da cerca (se você usou uma para chegar até aqui), agarre a outra e jogue-a por cima também. Então volte pela cerca e leve-a para o cercado.
6- Faça o mesmo que na galinha 5, mas desta vez, após passar para o outro lado da cerca e jogando a galinha de volta (se você usar uma), suba a escada para a plataforma onde está o moinho de vento. Você achará a galinha lá atrás.
7- Logo que você entra na vila, a primeira casa à sua esquerda, com o teto vermelho, tem uma caixa perto de sua porta. Quebre a caixa rolando. A galinha está dentro da caixa.
8- Você encontrará mergulhando no Lake Hylia após ganhar a Silver Scale para mergulhar mais profundamente. Tem uma mensagem nela. De a mensagem para King Zora e fique com a Garrafa.
3- Garrafa: dada a você pelo comerciante de Poe na entrada para o Market como Link adulto. Traga-lhe 10 Big Poe's e ele lhe dará a Garrafa.
Achando os Big Poe's:
Os Big Poes aparecem somente no Hyrule Field com Link adulto enquanto você está montado em Epona. Não os confunda com os Poes normais que aparecem quando você não está em Epona. Os Big Poes apenas fogem de você, ao invés de atacar como os normais. Mate-os atirando duas flechas e então pegando-os com uma garrafa. São 10 Big Poes para você achar e capturar para levar ao comerciante de Poes, que está na entrada para o Ganon's Castle (antigo Market).
1- Centro de Hyrule Field, perto de uma árvore próxima à entrada para o Lon Lon Ranch.
2- No centro à direita de Hyrule Field, perto de uma rocha cinza ao sul da entrada para a Kokiri Forest.
3- Topo direito de Hyrule Field, próximo de uma plataforma sobre Zora's River escondendo a entrada para Kakariko Village. Tente ficar sobre a plataforma sobre Epona e o Poe deverá aparecer na sua frente.
4- No centro à direita de Hyrule Field, ao longo de uma parede de tijolos a leste do Lon Lon Ranch. Ande perto do lado de fora da parede e ele deverá aparecer quando você chegar ao canto.
5- Centro de Hyrule Field, na frente do Hyrule Castle, perto de uma placa apontando para Lon Lon Ranch.
6- No centro à esquerda de Hyrule Field, em uma seção triangular de grama ao sudoeste de onde os caminhos que levam ao Gerudo's Valley se cruzam, bem perto da parede exterior do Hyrule Field.
7- No centro à esquerda de Hyrule Field, perto de uma árvore solitária um pouco ao norte dos caminhos que levam ao Gerudo's Valley.
8- Topo esquerdo de Hyrule Field, perto do fluxo de água que está saindo do lado oeste do Hyrule Castle, próximo a um dos arbustos.
9- Embaixo à direita de Hyrule Field, perto de uma árvore verde e um monte de grama alta (o tipo que você pode cortar com sua espada). Caminhe por ou permaneça no meio do pedaço de grama alta.
10- Embaixo à direita de Hyrule Field, perto de uma rocha em um bosque de árvores marrons. O bosque está bem perto da árvore verde do Poe 9. Espere ou caminhe pela árvore que está ao sudoeste da rocha.
Nota: as direções indicadas referem-se ao mapa do Hyrule Field. Assim topo direito é nordeste.

SOUL CALIBUR

Quem você esperava encontrar aqui? Chun-Li? Mai Shiranui?

A qualidade gráfica é um dos pontos fortes do game, com uma animação suave e bastante variada, além de texturas muito bem trabalhadas e ótimos efeitos de luz. Frutos da System 23.

Velhos personagens ganharam novos golpes, movimentos, visuais e em alguns casos, até novos nomes.

As armas também inovam. Além das garras e espadas, agora existe uma grande variedade de armas peculiares. Além disso, o número de armas profanas ou sobrenaturais cresceu.

Me aproximo da câmara da grande serpente, sabendo que ele abriga-se ali. O gigante do machado. O assassino de meu irmão. E ele está lá, parado, de machado em punho, como se estivesse me esperando. A massa pulsante no meio de seu peito acelerou seu ritmo quando iniciou passo em minha direção. Um calafrio percorreu minha espinha. Mas eu sou um homem do mar. E homens do mar não têm medo de nada. Nunca. Com isso em mente, saltei sobre ele com meu fiel nunchaku dançando no ar...

Ao final do combate, respirei fundo, sentindo o odor ferroso do sangue que inundava meus pulmões. Um ar de satisfação, acompanhado pela visão do último pulsar da massa vermelha no peito do monstro. Senti minhas pernas fraquejarem e minha visão escurecer, tombando em seguida. Senti minha vida escorrer pelos ferimentos em meu corpo. A dor começou, pouco a pouco, a cessar. Somente percebi que a batalha contra o demônio fora mais [illegible] meu corpo castigado poderia aguentar. Percebi estar sendo embalado pelos braços de alguém. Esforcei-me para abrir os olhos, esperando encontrar meu irmão Kyam, Era Klik, [illegible] os que pude confiar nesta árdua jornada. Sorri, dizendo que ele havia chegado tarde. Minha mente entorpecida já não conseguia entender o que ele dizia. Senti uma gota de lágrima, quente, [illegible] meu peito. Entendi que precisava partir. Fechei meus olhos e deixei-me envolver [illegible] o aconchego da escuridão...

Cerca de um ano após o lançamento de Soul Edge (Soul Blade nos States), a Namco anunciou a criação de Soul Calibur, o primeiro título a usar a placa System 23, sucessora da System 22 usada em Ace Combat 2. Apesar de todos os implementos gráficos (rodando a 60 fps e texturas muito mais trabalhadas), sonoros e de jogabilidade, um dos pontos que receberam mais elaboração foi o enredo.

A história começa com o Capitão Cervantes de Leon, um dos mais temíveis piratas de todos os tempos. Depois de conseguir as espadas gêmeas "Soul Edge", Cervantes e [illegible] poderosa embarcação, a Adrian, espalharam o terror pelo oceano Atlântico, ficando conhecido como o "Pirata Eterno". Mas todo esse massacre apenas alimentava as espadas com as almas dos assassinados. Em certo ponto, as espadas dominaram o Capitão, que matara toda a sua tripulação e uma cidade portuária inteira, na Espanha. E lá ele permaneceu, tornando-se a "Cria das Espadas do Mal". O rumor das espadas profanas correram o mundo. Uns a chamavam de "a espada da salvação", enquanto outros consideravam "o veículo da morte", ou mesmo a "arma definitiva". Todavia, os poucos que chegaram a Cervantes tiveram suas vidas ceifadas e seus espíritos devorados pelas Soul Edge. Mas este não foi o destino de Sophitia, a sagrada enviada de Hefestus, o deus ferreiro. Durante a terrível batalha contra Cervantes de Leon, valendo-se da Gaia Sword, ela conseguiu destruir a SerpentTwin, uma das duas espadas gêmeas. Nisso, um dos estilhaços penetrara em seu corpo, deixando-a fora de ação por alguns instantes. Aproveitando isso, o capitão, tomado pela fúria de ter perdido parte de seu próprio espírito, estava a ponto de acabar com sua vida quando Taki, a "Caçadora do Submundo" desafiou e venceu-o, partindo em seguida com um dos pedaços da destruída SerpentTwin e Sophitia. Após a batalha, Siegfried, o "inocente Lado Negro", chegou à cidade à procura da espada das lendas, encontrando o cadáver do pirata e a espada bastarda ao chão. Mas, antes que pudesse possuí-la, o corpo do capitão queimou com as chamas do inferno, materializando o espírito maligno conhecido por Soul Edge. Com sua Zweihander (espada de duas mãos, bastarda) Faust, a luta entre o jovem rapaz e o mal ancestral se iniciou. Ao final, tudo o que restava era o corpo queimado e o rapaz ofegante empunhando a quebrada Zweihander. Sem hesitar, Siegfried agarrou a espada do pirata. E assim, a Soul Edge conseguiu um novo hospedeiro, [illegible] novamente recuperar seu poder e reviver.

Vários lutadores foram adicionados, sendo que alguns poucos se mantiveram. Sophitia foi novamente convocada por Hefestus, [illegible] portando as armas e vestindo a armadura feita por seu amado Rothion, [illegible] sagrado do Olimpo; Kenshiro Mitsurugi continua [illegible] busca [illegible] perfeita; Voldo agora é mandado por seu mestre Vecci para capturar a mulher da espada-serpente que invadira seu santuário atrás de informações [illegible] Soul Edge; Taki quer um confronto entre sua Mikki-Maru, a ninjatou das trevas, contra a Soul Edge para liberar seu poder total. Dos personagens secretos, que são liberados com o tempo de instalação da máquina, estão Seung Mina, a procura da espada profana para provar que é capaz de entrar no exército chinês e [illegible] ao lado de Hwang, que também volta em Soul Calibur. Rock, [illegible] busca de Bangoo, sua única família; e Siegfried, que busca a redenção após seu tempo dominado pela Soul Edge.

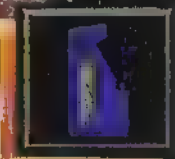
Dos novos, temos Astraroth, um ser criado pela mágica profana de um bispo, habitando um corpo que não lhe pertence e lutando contra memórias que jamais tivera; Xiang Hua, uma estrela da Ópera de Pequim que, na verdade é uma agente sob as ordens do imperador chinês à procura da "espada dos heróis", a Soul Edge; Ivy, descendente da antes famosa família dos Valentine (hmm... Vincent?), que quer destruir a Soul Edge que levou seu pai à loucura, valendo-se da espada-serpente profana Ivy; Nightmare, o cavaleiro negro portador da Soul Edge, que [illegible] a todos aqueles que virem seus olhos vermelhos; Maxi, o pirata que persegue o assassino de seu irmão com seu nunchaku e seu topete de Elvis; e Klik, que viaja com Maxi, procurando destruir a Soul Edge para, assim, poder destruir a semente do mal plantada em sua arma. Até o ninja Yoshimitsu, de Tekken, está presente, à procura da Soul Edge para sua vingança contra os destruidores do seu clã.

Além disso, agora as armas dos personagens têm uma importância maior. Kilik, por exemplo, para que Kali-Yuga, seu bastão, não se torne uma segunda Soul Edge, Klita-Yuga, a espada de Xiang-Hua, juntamente com Kali-Yuga e a Dvapara-Yuga (o espelho que [illegible] o poder de Kali-Yuga), de Klik, é um dos [illegible] tesouros do templo de Five Master. Taki luta para liberar o poder total de sua Meki-Mari, aquele que reage com a presença da Soul Edge. Sophitia teve suas armas forjadas por seu amado Rothion.

E o melhor [illegible] é que as histórias de todos [illegible] interligadas entre si. Maxi e Kilik viajam juntos para o oeste, estando o jovem [illegible] mãos de Astraroth, que matara [illegible] Durante a viagem são atacados por uma unidade do exército chinês comandado por Hwang. Com a força dos dois, a unidade é dizimada e Hwang se vê obrigado a procurar por Seung Mina, [illegible] invadira o santuário de Vicci, sendo agora perseguida por Voldo. E Nightmare é, na verdade, Siegfried dominado pela espada maldita!

Resumindo, Soul Calibur é uma sequencia digna, fazendo jus a saga [illegible] profana. A Namco já anunciou [illegible] uma versão [illegible] Playstation [illegible] vez que haveriam muitas perdas significativas. Mas é [illegible] provável [illegible] a aliança da Namco com a Sega, [illegible] o game tenha uma versão para o super 128-bit da empresa. De qualquer forma, ponto para a Namco!

FICHA TÉCNICA



[illegible]

LUTA [illegible] 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.5
SOM	4.3
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.7

PRÓS

- [illegible] dos melhores enredos de games de luta criados pela Namco.
- Animação suave e bastante variada, com texturas muito bem trabalhadas.

CONTRAS

- Alguns personagens que não poderiam faltar neste vasto [illegible] Cervantes de Leon, [illegible] presentes.

CLAS. FINAL 4.5

GAMERS

É FERA, É RADICAL!!!

Cód. PD-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-28 - CADA - R$ 3,40

Cód. GG-01 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-02 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-03 - CADA - R$ 2,90

Cód. GG-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-11 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-10 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. PD-07 - CADA - R$ 2,50

Cód. PD-08 - CADA - R$ 2,50

Cód. GB-01 - CADA - R$ 5,90

Cód. GE-25 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-26 - CADA - R$ 2,90

Cód. GE-27 - CADA - R$ 2,90

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. PD-04 ( )	Cód. PD-05 ( )
Cód. GE-28 ( )	Cód. PD-06 ( )
Cód. GG-01 ( )	Cód. PD-07 ( )
Cód. GG-02 ( )	Cód. PD-08 ( )
Cód. GG-03 ( )	Cód. GB-01 ( )
Cód. GG-04 ( )	Cód. GE-25 ( )
Cód. PD-11 ( )	Cód. GE-26 ( )
Cód. PD-10 ( )	Cód. GE-27 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

FLASH GAME

PLAYSTATION

R-TYPE ▲

NAVE/TIRO

IREM

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★½

R-Type Delta é o quinto game da série R-Type e também o melhor. Melhorou na parte gráfica, na diversão, na jogabilidade e nas músicas; continua difícil, mas a maior mudança sofrida é que agora é totalmente poligonal. O som é muito bom e dá um toque a mais no game, dando o clima na fase e variando entre rock e techno (ou quase isso). Em algumas fases a música pode mudar conforme o tipo de ambiente. Por exemplo, quando você está embaixo d'água, a melodia se torna mais lenta e fica meio sinistra. Você tem duas naves a mais, cada uma com suas armas próprias. Todos os níveis do game são bem detalhados e nunca se tornam repetitivos, como Einhander. Os inimigos são igualmente variados, cada um com explosões e ataques únicos. Alguns inimigos e chefes são os mesmos dos games anteriores, modelados em 3D e um pouco melhorados. É um jogo difícil, sem dúvida, mas você é recompensado com continues adicionais quanto mais você joga, sendo assim, qualquer um pode vencer neste game, se tiver paciência e não se preocupar com o tempo que leve para tal.

PLAYSTATION

KENSEI

LUTA

KONAMI

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★½

Um super título de luta produzido pela Konami para Playstation, que traz boas inovações em sua jogabilidade. Kensei não possui um enredo específico, o que perde um pouco em termos de Story line, mas cada personagem possui uma história própria. Os gráficos poligonais são muito bem elaborados com uma textura e uma renderização de primeira, além disso os personagens se movem com um frame rate de 60 frames por segundo. Visualmente Kensei se parece muito com Dead or Alive produzindo pela Tecmo para arcades que teve uma ótima conversão para o console da Sony. O game possui 22 lutadores, com movimentos bem realistas, onde 8 deles são selecionáveis inicialmente e os outros vão aparecendo cada vez que se chega no final. O som possui a mesma qualidade de outros games de luta poligonais como Tekken. A jogabilidade não exige do jogador um bom domínio do controle (a não ser que você queira saber que golpe está usando!?). A originalidade fica por conta do sistema de defesa realista, onde os lutadores não defendem, mas se esquivam dos golpes com uma agilidade incrível e também do sistema de redirecionamento de golpes, onde através de uma posição de defesa, pode-se aproveitar o golpe do próprio adversário para atingi-lo.

PLAYSTATION

LIBERO GRANDE

FUTEBOL

NAMCO

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Libero Grande é o primeiro jogo de futebol produzido pela Namco. Embora em sua primeira tentativa, a Namco já intoduziu um conceito inovador ao gênero. A principal inovação de Libero Grande é que você só controla um dos onze jogadores em cada partida. A outra delas é que a visão não é como nos jogos tradicionais, e sim como em Tomb Raider 3, por trás do jogador, dando uma melhor visão da ação. E por último, o computador controla o resto dos jogadores e seus parceiros nem sempre passam a bola para você. No modo Exhibition, você escolhe primeiro os jogadores ao invés do time. Os jogadores são avaliados em três categorias, velocidade, força do chute e habilidade. Como num jogo de verdade você tem que lutar pela bola e não apenas esperar que te passem também escolhe a posição que quer jogar. O Arcade mode é basicamente o modo Cup encontrado na maioria dos jogos. O Challenge mode é como um training mode onde você treina cada aspecto do jogo. Há 3 modos secretos que podem ser acessados, após bater os recordes. Um ponto negativo é que a câmara automática move frequentemente ao redor, o que pode te deixar tonto. Os gráficos em Libero Grande são bons e as animações dos jogadores são bem feitas se comparando a FIFA 99 e ISS Pro 98. O som está na média dos jogos de futebol, a torcida se agita nos momentos apropriados, mas falta um comentarista. No geral, Libero Grande é um bom jogo de futeboi, apesar de algumas falhas, e que os fãs desse esporte devem experimentar.

NINTENDO 64

NBA JAM 99

BASQUETE

ACCLAIM SPORTS

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Produzido pela Acclaim Sports, NBA JAM 99 possui gráficos bem legais em alta resolução e uma textura de primeira. O som é ótimo e não faltaram nem os clássicos barulhinhos dos jogos da NBA como quando o tempo está se esgotando ou a jogada é perigosa. Além dos tradicionais efeitos sonoros do jogo, existe uma narração em inglês. Embora o game possua uma jogabilidade comum a outros jogos do gênero, existem pontos fundamentais que o diferenciam de um game qualquer de basquete. Não utilizaram o Motion Capture para melhorar a movimentação dos personagens poligonais, mas mesmo assim as enterradas ficaram legais. Os únicos pontos fracos do game é que a torcida é meio "chapada" (Jogue para entender!!!) e existem alguns jogadores que simplesmente não tem foto. Ainda assim este game é básico para fãs de basquete pelo simples fato de se poder alterar regras dos grandes juízes da NBA, o que torna este ponto o principal diferencial de outros games. Nos modos de jogo você pode escolher todas as temporadas, jogando até o campeonato com 82 jogos clássicos dos fãs do basquete.

NINTENDO 64

SCARS

CORRIDA

UBI SOFT

Este é um bom game de corrida futurista produzido pela UBI SOFT / VIVID IMAGE com gráficos renderizados e coloridos. O game se passa no ano 3000 onde um super computador criou nove super carros baseados nos animais mais sanguinários da natureza para competir em nove pistas que vão desde neve até poços de lava fervente. Nestas pistas você pode escolher o clima em que deseja correr como chuva, ou se está de dia, noite ou até mesmo pôr-do-sol. Os carros possuem formatos de animais como tubarão, mamute ou rinoceronte e características diferentes como peso e estabilidade nas pistas. A jogabilidade é ótima, mas as pistas confundem um pouco o jogador (às vezes você não sabe para que lado está indo) por causa das cores e de algumas bifurcações que dividem a pista. O som e os efeitos sonoros são de ótima qualidade ajudando a prender o clima do jogo. O modo MULTIPLAYER para quatro jogadores simultâneos está presente e existe ainda o modo TIME ATTACK, onde você deve vencer desafios de tempo. Um dos pontos que influenciam decisivamente na diversão é a semelhança com WIPEOUT e MARIO KART, onde você deve pegar várias armas na pista como mísseis, lasers, "bloqueadores de pista" e itens de auto-ajuda como escudos ou turbos para usar nos outros competidores impedindo a ultrapassagem e ajudando a ultrapassá-los. Lembre-se que para ter acesso a novas pistas você deve terminar as pistas em primeiro lugar. Para novos carros, vença o CHALLENGE MODE e ganhe o carro que desafiar.

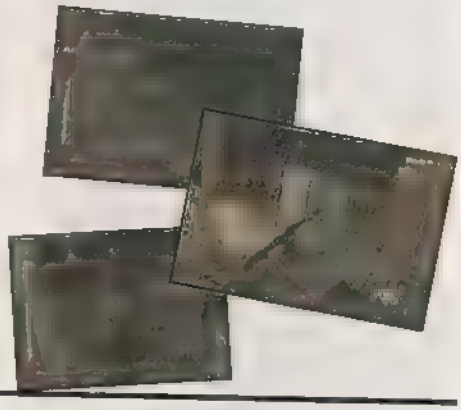
NINTENDO 64

NIGHTMARE CREATURES

AÇÃO

ACTIVISION

Nightmare Creatures para o Nintendo 64 foi produzido pela Activision (produtora de grandes clássicos para Atari e seus remakes para PSX como Pitfall) em conjunto com a empresa européia Kalisto Software detentora dos direitos autorais dos personagens de Nightmare Creatures. O enredo é bastante original, onde Crowley, uma espécie de cientista louco, resolve criar uma raça superior aos humanos e assim dando vida a monstros "a la doutor Frankenstein". Apenas dois heróis, um homem chamado Ignatius e uma mulher chamada Nadia podem derrotar Crowley e impedir que as criaturas dominem a pacata e enevoada Londres do século passado. Os gráficos poligonais renderizados foram melhorados usando a capacidade de gerar polígonos do N64, incomparável com a versão para Playstation. A jogabilidade fica devendo um pouco e falta também uma opção para dois jogadores, mas a quantidade de insetos, zumbis, "polvos monstruosos", aracnídeos, homens de pedra, lobisomens, mutantes, o próprio Crowley, enfim, monstros de todo tipo e o fato de poder fazê-los em pedaços com armas pra lá de diferentes, compensam e garantem boas horas de diversão. O som de ótima qualidade garante o clima macabro e de suspense do game. Este é o primeiro jogo de horror para N64, por isso vale a pena conferir...



DREAMCAST

GODZILA GENERATIONS

AÇÃO

GENERAL ENTERTAINMENT

Com todo o comentário de Virtua Fighter e TB e Sonic Adventure, muita gente pensou que só viriam bons jogos para acompanhar o lançamento do Dreamcast, mas, infelizmente isto não se confirmou. Em Godzilla você tem que destruir a cidade e as pessoas que tentam impedir a sua diversão. Você pode selecionar Godzilla, First Generation Godzilla, Mechagodzilla, USA Godzilla e Minira. No começo, apenas Godzilla e Mechagodzilla estão disponíveis, os outros aparecem após certo progresso no game. Depois de escolher seu personagem, você começa a destruição em Fukuoka no Japão. Cada uma das cinco cidades do game tem duas fases, com exceção da última que tem três. A meta é simplesmente destruir tudo no limite de tempo marcado. O controle de Godzila chega a dar raiva, ao mesmo tempo, os monstros viram tão lentamente que qualquer tentativa de bloqueio do ataque inimigo é quase impossível. Os gráficos de alta resolução movem suavemente sem slowdown, mas os monstros são mal construídos, os edifícios desinteressantes, e os efeitos irritantes. O som também não agrada. A música consiste em seguimentos orquestrados de músicas do filme, enquanto os efeitos sonoros são pobres. Usando os recursos do acessório VMS fica um pouco melhor. No modo Atsumete Coliseum, você pode jogar com os monstros que você evoluiu no VMS contra o computador ou com até três amigos. O modo multiplayer é o mais divertido mas enjoa rapidamente.

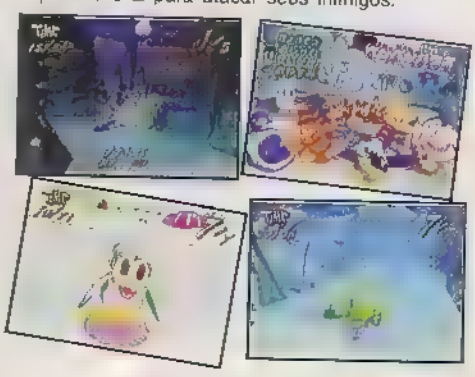
DREAMCAST

PEN PEN TRI-ICE-LON

CORRIDA

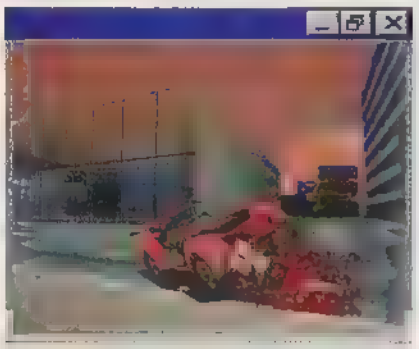
GENERAL ENTERTAINMENT

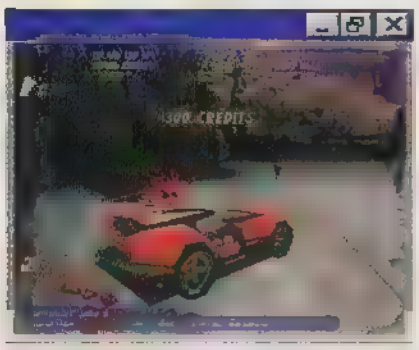
Pen Pen Trilcelon é um jogo no estilo corrida de pingüins, com bonitos gráficos e muita diversão. Há oito corredores para escolher, incluindo um pingüin, uma morsa, um tubarão, etc. Cada corredor possui diferentes habilidades e velocidade. Você pode equipar cada um deles com chapéus, sapatos e outros itens. A maioria dos itens é liberada na medida em que você vai jogando. Há quatro diferentes pistas, cada uma com cinco variações diferentes. A primeira é simples, mas as outras possuem diferentes obstáculos. Há também o modo time trial para você tentar bater o record e o modo versus para até quatro jogadores. Os gráficos em Pen Pen Trilcelon são bons, mas considerando a capacidade do Dreamcast, poderiam ser melhores. A resolução é boa e os personagens se movem muito bem. Há ocasionalmente algum slowdown quando todos os personagens se aglomeram numa tela, ou quando descendo em velocidade muito rápida. A jogabilidade é simples, o botão A serve para empurrar, pular, ou levantar os braços para dar mais equilíbrio e B para atacar seus inimigos.



MULTIMÍDIA

CARMAGEDDON II





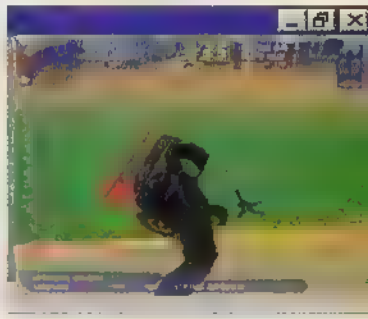
Está de volta o game que causou muita polêmica (e continua causando), Carmageddon II, o game mais violento de todos os tempos, um jogo que foi censurado várias vezes, inclusive aqui no Brasil, pela sua violência e humor negro.

Em Carmageddon II: Carpocalypse Now as novidades são várias, como a opção Training track, para preparar o piloto para a "batalha", antes de encarar o game; 30 pistas diferentes e 10 novas missões; 30 carros, sendo 33 novas marcas; 7 dos melhores carros de Carmageddon anterior, totalmente re-desenhados; e mais de 150 tipos de pedestres, que foram re-modelados em 3D, tirando aquela aparência de papel do anterior.

O atropelamento agora está mais realista do que nunca, pedaços de corpos para tudo que é lado, sangue a litro, espirrando até na cara do jogador e muitos efeitos de colisão com postes, carros e etc.

Os cenários estão bem mais difíceis que os do game anterior, com muito mais pedestres nas ruas e muitos obstáculos, podendo até quebrar vidraças e entrar em prédios.

Os gráficos agora podem ser gerados em alta resolução, no mínimo 640x480, e mais efeitos especiais, tais como fogo, luz, fumaça, sendo mais realistas com uma boa placa aceleradora em 3D. E não se esquecendo também que o game possui a opção Multi-Player, com Deathmatchs animais, participando até 16 jogadores via internet, basta jogar e conferir esta "doçura de game".



FICHA TÉCNICA

Carmageddon II
SCI/Stainless
Ação / Corrida
1 a 16 Jogadores

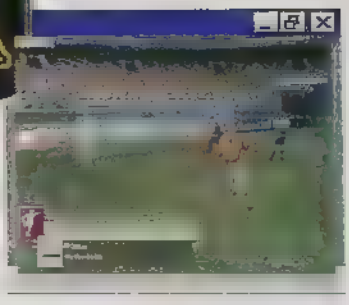
AVALIAÇÃO

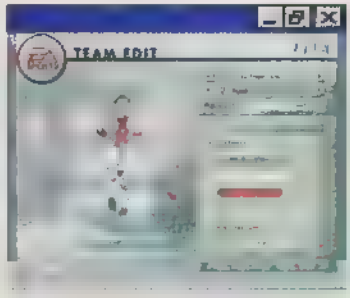
GRÁFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	8
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	8

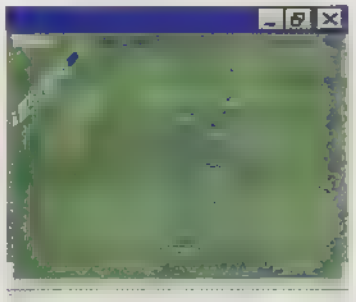
REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz - 16Mb de RAM - DirectX 5.0
Compatível com:
Placas aceleradoras em 3D
Com 2MB - CD ROM 4x

FIFA 99







Fifa está de volta! O jogo de futebol mais popular e de maior êxito da história no mundo em versões autorizadas sobre a copa do mundo.

E como se esperava, Fifa 99 conta com mais equipes; mais modalidades para jogar, provocando muito mais realismo que qualquer outro game do mercado.

O game possui o Season Mode, com possibilidade de escolher entre 220 clubes em 12 ligas nacionais mais importantes do mundo. O modo European Dream League, a primeira liga especial da Europa que compõe as 20 equipes e estádios mais importantes da Europa, selecionados entre as ligas nacionais mais potentes do mundo. Também o modo Custom Leagues + Cups, que lhe permite jogar com qualquer liga da copa que são, de 2 a 24 equipes, 3 formatos de copa (da EA Esportes) estruturados de maneira diferente, que permite simular uma competição mais européia.

O forte neste Fifa 99, são as respostas mais rápidas dos jogadores, novas animações que permitem aos jogadores executar trocas de direções facilmente e movimentos como a habilidade de se dar giros mais rapidamente e novo controle mais rápido da bola, conseguindo uma maior precisão a executar passes, as famosas paradinhas, dribles e corridas.

Você que curte games deste estilo, não pode deixar de dar uma conferida, a EA Sports caprichou neste aqui, mas ficara iludido quando não ver seu time do coração na lista de escolha, fazer o que!

FICHA TÉCNICA

- FIFA 99
- EA Sports
- Futebol
- 1 a 8 Jogadores

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	7
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	9
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

Pentium 133MHz [illegible] 16MB de RAM [illegible] Win 95/98
Compatível com:
2 MB SVGA [illegible]

COMANDOS

[illegible]

Passe: [illegible]
Chute: D
Correr: [illegible]
Passe pelo alto/cruzamento: [illegible]
Escapar de carrinho: [illegible]
Esquiva pra esquerda: CTRL+S ou CTRL
Esquiva pra direita: ALT+S ou ALT
Giro de [illegible] pra esquerda: CTRL+D [illegible] CTRL (x2)
Giro de 360 graus pra direita: ALT+D ou ALT (x2)
Balãozinho: ALT+A
Fintas variadas: CTRL+setinhas
Enceradeira: ALT+F
Rainbow Kick (aquele do Fifa [illegible] CTRL+A
Se jogar no chão (serve pra cavar faltas): CTRL+C ou ALT+C
Pisa na bola e gira (igual no futsal [illegible] verdade): CTRL+E
Trazer os zagueiros pra frente: Z
Trazer os meio-campistas pra frente: X
Trocar estratégia: Espaço

[illegible]

Roubar a bola: [illegible]
Carrinho: A
Falta intencional: C
Correr: W

Ativar goleiro manual: ALT
Tentar jogar a bola pra lateral: [illegible] (isso é chamado de offside trap nos EUA, usado na MLS)
Pressão do Ataque: V
Trocar estratégia: Espaço

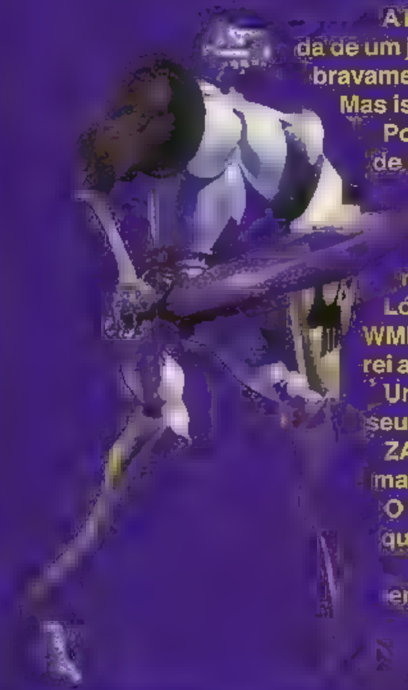
[illegible]

Cabecear pro gol: D
Passe de cabeça por baixo: S
Passe de cabeça por cima: A
Super chute pro gol (voleio, bicicleta: D (x2) (depende da posição do jogador)
Passe especial por baixo: S (x2)
Passe especial pelo alto: A (x2)
Falta intencional: [illegible]
Correr: W
Ativar goleiro manual: ALT
Trocar estratégia: Espaço

[illegible]

Curva pra direita: ALT
Curva pra esquerda: CTRL
Mudar modo de chutar: W
Chutar: A (médio) ou S (fraco) ou D (forte)
Trocar estratégia: [illegible]
Selecionar jogador: [illegible]

MEDIEVIL



A HISTÓRIA

A história do antigo livro de GALLOWMERE conta a lenda de um jovem chamado Sir DANIEL FORTESQUE, que lutou bravamente com a horda de zumbis de ZAROK, o mago.

Mas isso não passa de um conto.

Por anos Daniel Fortesque teve as regalias dos nobres de GALLOWMERE por contar histórias heróicas sobre seus feitos.

O Rei Peregrin ficou tão impressionado que tornou Daniel um cavaleiro e o general do batalhão real.

Lógico que este era um posto honorário, já que GALLOWMERE não tinha uma guerra há vários séculos, mas o rei adorava histórias e Daniel sabia contá-las muito bem.

Um dia o diabólico mago ZAROK retornou, anos após seu exílio.

ZAROK formou um exército sombrio, usando a magia mais sinistra.

O Rei necessitava de um herói e sabia exatamente a quem recorrer...

SIR DAN se pôs à frente do exército do rei para enfrentar o monstruoso inimigo, mas quando a batalha teve início, ele rapidamente foi derrotado, atingido por uma flecha no olho esquerdo e o exército continuou sem ele.

O exército de ZAROK foi derrotado, mas o mago nunca foi encontrado.

Envergonhado com o showzinho de Sir Dan, o rei declarou que ele havia morrido em combate, segundos depois de derrotar o mago maligno.

Uma tumba foi erguida e SIR DAN foi lembrado pelos livros de história por seus feitos heróicos.

1.000 anos depois, ZAROK retorna e joga uma maldição sobre GALLOWMERE, trazendo sua horda de zumbis novamente para a vida, só que um destes zumbis é Sir Daniel Fortesque, que tentará provar que é um verdadeiro herói derrotando ZAROK realmente desta vez.

O ENREDO

O enredo deste game se parece com as lendas da idade média, onde mortos voltavam à vida, guerreiros lutavam com dragões e etc..

Este é o ponto forte de MEDIEVIL, jogo produzido pela SONY da EUROPA para os consoles PLAYSTATION.

Neste game você encarna SIR DANIEL FORTESQUE e tem que provar o seu heroísmo libertando GALLOWMERE, um pacífico reino, das garras de um maléfico feiticeiro chamado ZOROK.

Os gráficos em 3D são excelentes e possuem um frame rate alto. A jogabilidade é ótima e existem ainda seqüências de CG que recheiam todo o conteúdo do game.

Este ainda possui fases concretas, bem interligadas e uma trilha sonora pra lá de gótica que prende a atenção e cria um clima que envolve todo o game.

Uma sensação que se tem é que se está jogando uma espécie de GHOUL'S AND GHOSTS poligonal, pelo estilo da jogabilidade que é muito parecida.

Embora seja um game de aventura, se assemelha um pouco a um RPG de ação, o que o torna bem divertido.

Existem ainda puzzles que são facilmente resolvidos e não empacam o jogador.

Sir Dan possui aproximadamente 7 tipos de armas disponíveis e uma gama de movimentos limitada.

O controle analógico (DUAL SHOCK) está disponível neste game que é típico para você que não quer quebrar muito a cabeça com games complicados.

Neste primeiro chefe, espere aparecer o coração do peito dele e bata para valer.

Para recarregar todinha a sua energia, basta ficar em cima desta chama verde.

Não esqueça de pegar estas bolsas de dinheiro, você poderá comprar armas e elixires.

FICHA TÉCNICA

MEDIEVIL	
SCEA	[illegible]
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	[illegible]
SOM	[illegible]
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.0

PRÓS: É um game para relaxar e curtir sem quebrar muito a cabeça. Um sistema de jogo conciso e sem mudanças no decorrer da história.

CONTRAS: O sistema de ângulos de visão da câmera é muito ruim.

CLAS. FINAL 3.3

GAMERS PARA QUEM É FERA

PEÇA JÁ!

Cód. R-G 12 R$ 3,80 cada

Cód. R-G 13 R$ 3,80 cada

Cód. R-G 15 R$ 3,80 cada

Cód. R-G 17 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 18 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 20 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 21 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 22 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 23 R$ 2,90 cada

Cód R-G 32 R$ 2,90 cada

Cód. R-G 33 R$ 2,90 cada

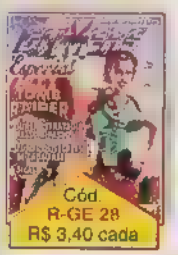
Cód. R-G 34 R$ 3,50 cada

Cód. R-G 35 R$ 3,50 cada

Cód. R-GE 25 R$ 2,90 cada

Cód. R-GE 26 R$ 2,90 cada

Cód. R-GE 27 R$ 2,90 cada


Cód. R-GE 28 R$ 3,40 cada

Cód. R-GE 29 R$ 3,40 cada

Cód. R-PD 1 R$ 2,90 cada

Cód. R-PD 2 R$ 2,90 cada

Cód. R-PD 3 R$ 2,90 cada

Cód R-PD 4 R$ 2,90 cada

Cód. R-PD 9 R$ 2,50 cada

Cód. R-PD 10 R$ 2,50 cada

Cód. R - PD 11 R$ 2,50 cada

Cód. R-PD 12 R$ 2,50 cada

Cód. ALM-PD 1 R$ 4,90 cada

Cód. ALM-PD 2 R$ 4,90 cada

Cód. BOOK-G 1 R$ 5,90 cada

Cód. BOOK-G 2 R$ 5,90 cada

Cód. GUIA-G 1 R$ 4,90 cada

Cód. GUIA-MKT R$ 6,90 cada

Cód. R-GG 1 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 2 R$ 2,90 cada

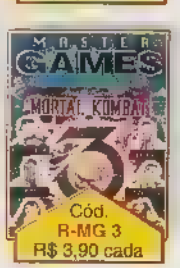
Cód. R-GG 3 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 4 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 5 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 6 R$ 2,90 cada

Cód. R-GG 7 R$ 3,50 cada


Cód. R-MG 3 R$ 3,90 cada

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para **EDITORA ESCALA LTDA.** Caixa Postal 16.381, São Paulo - SP, CEP 02599-970. Não é necessário recortar essa revista. Basta enviar cópia xerox desta página ou uma lista dos produtos (sempre informando os códigos) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa.

A BUG'S LIFE

"Todos os anos na ilha das formigas, a colônia de formigas, sob as ordens da formiga rainha e da princesa Atta que está sendo treinada para sucedê-la, trabalham incansavelmente recolhendo comida para o inverno. E todos os anos, o maléfico Hopper e sua faminta horda de gafanhotos vêm para pegar a comida da tímida colônia de formigas.

Isso não era apenas terrível para as formigas mas também era humilhante!

Flik, uma atrapalhada e inventiva formiga, construiu um aparelho para ajudar no recolhimento da comida, mas ao invés disso acaba arruinando toda a comida que as formigas haviam recolhido para os gafanhotos.

Os gafanhotos chegam ao formigueiro, mas não encontram nenhuma comida, Hopper fica furioso, discutindo com as formigas e diz 'Eu quero o dobro da comida... Nós vamos voltar no final da estação... quando a última folha cair da árvore.'

Hopper promete destruir todo o formigueiro se a comida não for recolhida.

Por causa de seu erro colossal Flik vai ser castigado pelo conselho das formigas junto com a princesa Atta.

Durante o julgamento, Flik tem a incrível idéia de procurar insetos fortes e corajosos para ajudar a colônia contra os gafanhotos.

Espantosamente a princesa Atta concorda com Flik, fazendo com que ele se afaste da colônia permitindo que as formigas recolham a comida sem interrupção.

Flik sai à procura de outros insetos para ajudá-lo na luta contra os gafanhotos, em uma viagem que irá mudar sua vida e a do formigueiro."

Um filme divertido que consegue passar as noções de coragem, amor ■ confiança. É assim que definimos o longa metragem produzido pela Pixar (Toy Story) junto com a Disney Pictures que se tornou game nas mãos da Disney Interactive e da Traveler's Tales.

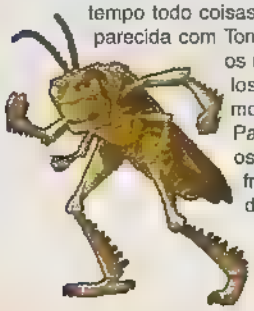
FLIK pode mudar as sementes de cor usando o botão ▲ e ao pular em cima faz brotar uma planta diferente para cada tipo de necessidade.

Tradicionalmente todos os lançamentos da Disney, desde a criação dos video games, tomaram-se ótimos jogos e ■ " bug's life" (vida de inseto) é um deles.

Na viagem de Flik, você vai encontrar todos os personagens do filme como Slim - ■ bicho pau, Francis - a joaninha, Rosie - a viúva negra, Dim - o besouro rinoceronte, Tuck e Roll - os irmão tatuzinhos de jardim, Gypsy - a borboleta, Heimlich - a larva de borboleta e Nancy - o louva-a-deus mago.

Existem vários inimigos que Flik deverá enfrentar para cumprir sua jornada, entre eles temos moscas, pernilongos, baratas, aranhas, besouros, minhocas, pássaros e principalmente gafanhotos.

Os gráficos são bem coloridos, com uma textura sem muitas distorções. O som é de ótima qualidade ■ está bem fiel ao filme, e os efeitos sonoros contam com Flik que fica falando o tempo todo coisas: "Bye Bye inseto!?" A jogabilidade é parecida com Tomb Raider, mas Flik não possui todos os movimentos de Lara Croft e os ângulos da câmera dificultam um pouco a mobilidade do jogo.



Para se defender Flik pode pular sobre os inimigos ou contar com a ajuda de frutas que lançadas sobre eles dependendo da cor podem destruí-los.

O PODER DAS FRUTAS

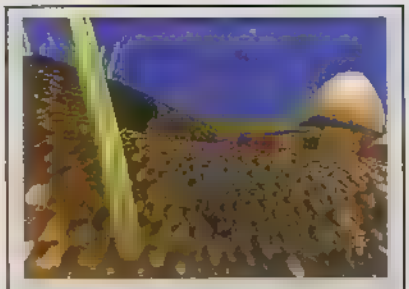
Fruta vermelha: Esta é facilmente encontrada e derruba os inimigos, mas não destrói.

Fruta azul: Bomba de fumaça. Acerte um inseto com esta para que ele fique envolvido em uma nuvem azul.

Fruta verde: Esta fruta destrói os inimigos, mas não definitivamente.

Fruta roxa: É como ■ verde, mas é mais poderosa e atinge mais rápido os inimigos.

Fruta dourada: A mais difícil de se encontrar ■ a mais poderosa. Destrói os inimigos permanentemente.



Logo no começo da fase, siga esta abelhinha para achar o formigueiro, e passar de fase.

Além das frutas existem moedas que dão poderes especiais a Flik, como invencibilidade temporária, super pulo, escudo-bolha ■ etc...

Para que Flik pegue estes itens ele precisa mudar as cores de grandes sementes que existem no decorrer da fase recolhendo as moedas.

Dependendo da cor e do número de moedas recolhidas, FLIK ganha vários tipos de planta que são mostrados no canto inferior direito da tela. Algumas destas plantas formam cogumelos e plataformas em forma de folha que permitem ■ FLIK subir em lugares altos.

O que consegue manter ■ clima do jogo são as seqüências do filme que existem no game.

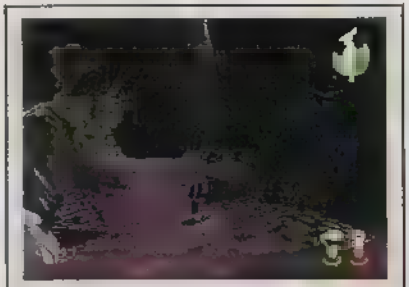
No decorrer das fases as seqüências são mostradas, mas você pode ainda guardá-las na tela MOVIE CLIPS, onde existem 32 seqüências do filme.

Para que você consiga guardar estas seqüências tem que ganhá-las pegando as SUCESS TOKENS são moedas douradas que só aparecem quando FLIK pega todos os itens ou mata todos os inimigos da fase.

Pegando estas moedas, você terá a fase 100% completa e ganhará um seqüência do filme como bônus.

Para destruir os inimigos permanentemente você precisa pegar as frutas douradas ou usar o cortador de plantas para destruir os insetos.

O que garante ■ diversão do game é a fidelidade com ■ longa metragem produzido pela PIXAR, com todas aquelas piadas que vão garantir algumas risadas ao jogar o game.



Utilize os telescópios de folhas para visualizar locais secretos e frutas douradas.

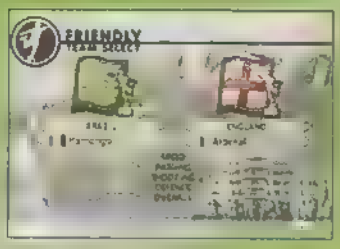
FIFA 99

Futebol, esporte de garra, onde as chuteiras e a bola tornam o jogador um verdadeiro guerreiro de batalha a procura da glória de se tornar o número 1.

A torcida apóia o guerreiro com a vida, transformando amor em fanatismo por uma pátria chamada time. O goleiro impede que seu exército camuflado com as mesmas cores da torcida, seja derrotado protegendo o único ponto fraco dos guerreiros, o gol. Os juízes, técnicos, bandeirinhas, jornalistas e principalmente os seguranças organizam toda essa guerra de esperança".

Uma das seqüências mais tradicionais e esperadas dos games de esporte está de volta em sua nova versão, FIFA 99, que é considerado um dos melhores jogos de futebol já lançados para videogame, graças à ELECTRONIC ARTS que é uma das grandes empresas especializadas em games deste estilo.

Os gráficos dos games não tiveram muitas alterações, com exceção das comemorações de gols e das reclamações de falta que ficaram bem legais. A textura do jogo está boa e a movimentação dos jogadores é bem fiel. O replay instantâneo está presente garantindo uma ótima visão dos melhores lances das partidas. O som está animal e como na versão anterior possui uma música cantada que toca nas principais rádios do mundo inclusive por aqui. (Chegou arrebentando na NIGHT paulistana !). Os efeitos sonoros estão bem realistas ganhando até gritinhos da torcida. (Tá bom, já tinha no anterior!!). O sistema de jogo não sofreu alterações e a dificuldade exige bom controle dos comandos e uma certa estratégia.



Uma das grandes inovações é a utilização do controle analógico (DUAL SHOCK) que garante uma interação muito maior com o game, com o efeito de vibração que o faz se sentir dentro do estádio.

O menu e a tela de opções não sofreram nenhuma alteração, nelas você pode conferir o INSTANT REPLAY (MENU do PAUSE), mexer nos ângulos de visão da câmera, mexer na formação do time, na substituição de jogadores, na estratégia do time, no posicionamento dos jogadores, marcação dos visitantes, mudar algumas regras do jogo, aumentar ou diminuir o volume, colocar número nos jogadores ou tirar comentários.

A jogabilidade do game foi mantida, mas no geral o game possui boas e más alterações.

ALTERAÇÕES

As alterações estão nos modos de jogo presentes no game.

O modo de edição de jogadores está muito mais completo, onde você pode criar os seus próprios jogadores alterando a cor do cabelo e da pele, mudando as feições e até acrescentando barba aos jogadores, além de poder mudar os nomes.

Existe um modo de edição de times mais bonitos, onde você pode criar a cor do seu time e inventar um nome para ele.

MODOS DE JOGO

QUICK START - Você começa logo a jogar sem escolher time, estádios ou condições de jogo.

FRIENDLY - O típico amistoso, onde você escolhe dois times para jogar.

SEASON - Aqui você pode escolher ou criar liga de times e disputar a taça da EA.

GOLDEN GOAL - Nesta opção dispute um campeonato que só termina quando você faz um determinado número de gols que é estipulado no começo da partida.

EUROPEAN DREAM LEAGUE - Aqui você entra na liga européia dos campeões e enfrenta os times de "primeiro mundo"

TRAINING - Treine chutes e gol, dribles e escanteios antes de começar a partida.

MAS COMO NEM TUDO SÃO GOLS...

Os demorados LOADINGS estão presentes nesta versão, mas nem por isso perde pontos com a diversão.

Algumas alterações vão deixar alguns torcedores fanáticos desapontados, começando pelo fato de que alguns grandes times (como os paulistas, São Paulo, e Corinthians) foram excluídos e com eles muitos estádios internacionais. (Não existe mais nenhum brasileiro !!!).

Talvez tenha ocorrido algum problema com direitos autorais com os nomes dos clubes ou simplesmente a capacidade do game não tenha sido possível incluir os outros times. (Por que mexer em time que está ganhando?).

De qualquer forma o game melhorou em termos de campeonato e de opções de jogo e por isso promete conquistar novos fãs, entre eles aqueles que não curtem futebol de game por ser muito "complicado" de jogar.

Vale a pena conferir, pois FIFA "produz" milhares de novos fãs cada vez que uma versão é lançada quem garante que você não será o próximo?

LISTINHA DE COMANDOS

SEM POSSE DE BOLA

Botão □ - Dar carrinho e tirar a bola do oponente

Botão ○ - Rouba a bola do adversário.

Botão X - Muda o jogador

Botão L1 - próximo empurra e longe dá carrinho

COM POSSE DE BOLA

Botão □ - Toque de bola alta que também serve para fazer cruzamento.

Botão X - Passa a bola para outros jogadores do time.

Botão ○ - Chuta direto para o gol.

Botão R1 - Passar bola.

Botão L1 - Pula por cima do adversário (com bola), falta intencional.

O botão ▲ em ambas as posições (com bola ou sem) apertado algumas vezes faz o jogador correr. Usar a corrida várias vezes cansa o jogador.

COMANDOS AVANÇADOS

L 2 + L 2 - Giro para a esquerda

R2 + R2 - Giro para a direita

Apertar e depois segurar botão ○ - Chute bicicleta

Apertar e depois segurar botão □ - Matar a bola no peito.

L2 segurando + R1 - Chute de trivela.

L2 segurando + L1 - Queda (cava faltas).

R2 segurando + R1 - Drible com a bola no meio das pernas.

R2 segurando + botão □ - Engolir o adversário.

Segurando R2 ou L2 e usando o direcional - Dribles

USANDO A CABEÇA

Botão ○ - Cabeceia no gol.

Botão □ - Cabeceia no peito do outro jogador do time.

Botão X - Cabeceia no pé do outro jogador

FICHA TÉCNICA

PlayStation

COTAÇÃO

GRÁFICO

SOM

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

DIVERSÃO

PRÓS

- O game possui [illegible] enormes movimentos e [illegible] tínua com uma jogabilidade [illegible]
- [illegible] ficaram bem melhores

CONTRAS

- os loadings continuam demorados
- A falta de alguns times e estádios

CLAS. FINAL

4.1

R4

RIDGE RACER TYPE 4

Lançado no mês de dezembro no Japão um dos games de corrida mais esperados do ano, a continuação do clássico da NAMCO, RIDGE RACER.

O game se passa no ano de 1999, sendo uma das partes mais emocionantes do game quando você completa a última pista de GRAND PRIX que acontece no dia 31 de dezembro, quando na última volta uma chuva de fogos comemora a chegada do ano 2000.

Chamado RIDGE RACER TYPE 4 (ou simplesmente R4), este jogo entra na categoria de um dos melhores lançamentos de 98, por possuir uma série de inovações sendo uma das mais significativas a utilização do POCKETSTATION (o VMS do PLASTATION que você conhece na edição 35), com ele você pode salvar seu jogo e até criar novos carros.

Além disso foi desenvolvido um controle especialmente para o R4, chamado JOGGON que possui um enorme botão direcional no centro do controle, onde você utiliza o "dedão" para controlar.

Mais do que um game de corrida, R4 é uma exclusividade do console da SONY já que não se originou de um jogo de arcade como nos anteriores.

Os gráficos foram esplendorosamente aprimorados com uma textura de alto nível e uma ótima renderização e o game ganhou um aspecto muito mais realista (embora possua um pouco de granulação típica da maioria dos jogos de corrida poligonais de console).

No jogo os carros acendem os faróis quando entram em túneis ou quando as pistas são à noite.

O replay está mais realista, moderno e bonito, mas como sempre cobre só a última volta do percurso.

A abertura do game é um show à parte, produzida em CG de ótima qualidade e com uma música cantada, mostra uma garota que quebra o salto do sapato e pede carona para um dos carros de RIDGE RACER no meio da corrida, animal!!!

O som está demais, com três músicas cantadas (abertura, final e a faixa nº 14 - MOVI'N CIRCLES) e interpretadas pela cantora chamada KIMARA LOVELACE, com um ritmo DANCE MUSIC e mais 15 trilhas sonoras de arrepiar. (Em R4 não é possível retirar o CD do jogo e colocar o de sua música favorita como em RIDGE RACER e REVOLUTION).

Nos modos de jogo, além do TIME ATTACK (desafio de tempo) e do VS BATTLE (a tela se divide em duas, sem precisar do cabo LINK para poder ligar dois consoles) existem dois modos exclusivos que merecem ser comentados, o GRAND PRIX e o GARAGE.

No modo GRAND PRIX, o jogador "interpreta"o início da carreira de um piloto de corrida amador que deverá assinar um contrato exclusivo com uma das quatro equipes de corrida e também com um dos quatro fabricantes de carros(não foi usado nenhuma marca conhecida como em GRAN TURISMO), para competir em um campeonato que consiste em três etapas: as pistas preliminares (2 corridas), as pistas secundárias (2 corridas) e o GRAND PRIX em si (4 corridas).

No GRAND PRIX, tudo o que você fizer irá influenciar no desenvolvimento de seu carro desde a escolha da equipe e do fabricante até o seu desempenho nas pistas, pois no decorrer do jogo irá ganhar novos carros mais rápidos ou mais lentos que vão depender de sua performance.

No modo GARAGE, você pode registrar novas máquinas para usar no TIME ATTACK ou no VS BATTLE.

O jogador pode registrar carros mudando a cor da carroceria e colocando adesivos.

Você pode criar seus próprios adesivos usando o STICKER EDIT, dentro do modo GARAGE.

Além de tudo isso o game possui oito pistas diferentes, mas nenhuma delas é baseada em percursos reais.

A sensação da velocidade no começo do game como em Rage Racer, é meio vagarosa.

CADÊ OS 300 CARROS?

Existem 300 carros disponíveis no game, mas nenhum deles é baseado em carros reais, todos são modelos exclusivos, por isso alguns são bem diferentes e até futuristas.

Muitos carros dos 300 existentes são apenas combinações de carrocerias e chassis, por isso existem muitas destas máquinas iguais na aparência (por causa da carroceria).

Para completar todos os carros, você precisa ter o POCKET STATION para combinar todos os chassis e carrocerias.

BONUS CD

Como se não bastasse além de todo este jogo absolutamente fantástico, a versão japonesa está sendo vendida com um CD de bônus que presenteia os fãs com uma versão aperfeiçoada do primeiro RIDGE RACER.

Escolhendo a opção HIGH SPEC VER, o game roda com 60 frames por segundo, melhorando os gráficos que ficam iguais as pistas do modo HIGH RES DO GRAN TURISMO.

Além disso existe um catálogo de jogos da NAMCO e entre eles existem vários lançamentos como ACE COMBAT 3, TALES OF PHANTASIA (O PRIMEIRO RPG para SNES com abertura cantada e que agora chega ao PS), LIBERO GRANDE (jogo de futebol criado pela NAMCO, que fracassou nos arcades brasileiros por causa do lançamento de VIRTUA STRIKER II da SEGA) e etc...

RIDGE RACER TYPE 4 é um game bastante complexo, pois a cada nova jogada se aprende um pouco mais sobre ele.

Podemos dizer que R4 é um dos jogos que possui o visual mais bonito e realista já lançado para console da SONY.

TOQUES

- Antes da largada mantenha o acelerador apertado sem encostar na área vermelha do velocímetro para partir com mais velocidade.

- Ao terminar o modo GRAND PRIX, um novo modo se abre chamado EXTRA TRIAL, onde você irá correr com o carro que ganhou e testar toda a potência contra outro competidor.

- O controle DUAL SHOCK está presente somente com a vibração.

- Quando se aproximar de uma curva procure sempre um eixo na pista que não deixe o carro escorregar para os cantos.

- Quando se aproximar de curvas fechadas, utilize freio + acelerador para perder velocidade sem derrapar e ao completar a curva solte o freio novamente.

- Cada tipo de carro possui uma estabilidade diferente e exige um bom domínio do controle.

- Ao ganhar um carro no modo GRAND PRIX, você pode utilizá-lo nos modos VS.BATTLE e TIME ATTACK.

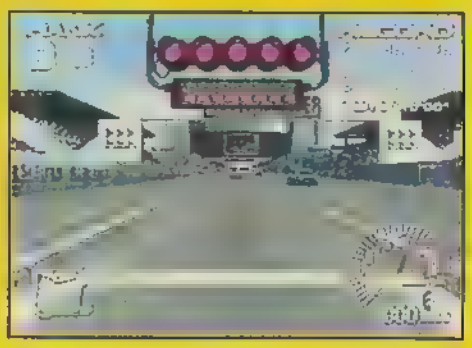
GT ou R4?

A indecisão fica em nossas mentes sobre qual é o melhor game de corrida para PS, GRAN TURISMO ou R4?

Enquanto GT se apresenta com um aspecto realista por usar carros de marcas conhecidas, R4 desponta por se parecer mais com um arcade e se concentrando na diversão dos jogadores.

Em ambos os jogos, os carros não amassam quando batem , possui brilho na carroceria dos carros, abertura em CG, utilizam o controle DUAL SHOCK e etc...

Isso não faz pensar...



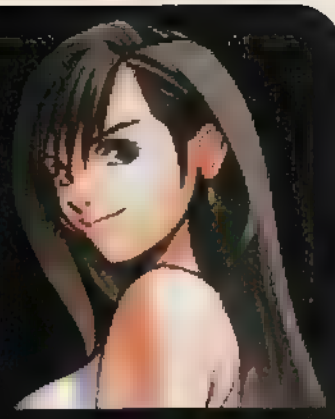
EQUIPES

Equipes	Fabricantes
PAC RACING CLUB	ASSOLUTO
RT SOLVALOU	LIZARD
R.C MICRO MOUSE MAPPY	TERRAZI
DIG RACING TEAM	AGE SOLO

- Uma ótima combinação para iniciantes é a equipe MAPPY com a fabricante ASSOLUTO, que vai gerar carros bem equilibrados para todas as pistas.

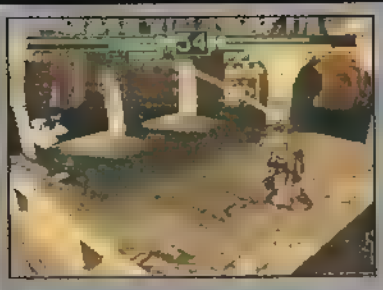
GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ



Em um futuro distante, uma espada contendo um material desconhecido (materia) foi descoberta num antigo castelo alemão. A arma se tornou conhecida como Ehrgeiz, um símbolo de poder que representaria o lutador mais forte do mundo.

Ehrgeiz é o novo jogo de luta 3-D para o Playstation desenvolvido pela Dream Factory e lançado pela Squaresoft. Foi lançado nos arcades há alguns meses atrás (quando pudemos conferir na Feira Internacional de Arcades, Salex, em agosto) e não chegou a impressionar. Nessa versão para Playstation, a Square acrescentou algumas coisas extras, como o Quest Mode, Minigame e muitos personagens secretos.



Os gráficos apesar da alta resolução, deixam um pouco a desejar, principalmente nos detalhes.

O modo Quest em Ehrgeiz é semelhante ao de Tobal No.1 e você controla o arqueólogo Koji Masuda e sua assistente Clare Andrews. O melhor do Quest Mode são os gráficos, já o sistema de batalhas deixa a desejar. Há apenas um botão para ataque, pulo, fora os de bloqueio, magia, e o de pegar item.

No modo minigame, você escolhe entre quatro minijogos, cada um com controles e objetivos próprios. São eles Infinity Battle, Battle Runner, Beach Battle e Panel Battle.

Mas um dos pontos mais chamativos do jogo é que você pode lutar com personagens de Final Fantasy VII. Inicialmente, apenas os personagens Cloud, Sephiroth e Tifa estão disponíveis. Porém, Yuffie e Vincent podem ser habilitados.

Os personagens são bem detalhados, com gráficos em alta resolução e CG durante a introdução e finais de cada personagem. Mas nenhum dos personagens de Final Fantasy possui final em CG exeto o Sephiroth.

A apresentação é muito animal! Mas às vezes chega a exagerar um pouco.

As lutas em Ehrgeiz são em ringues totalmente-3D, você pode controlar seus personagens em qualquer lugar do ringue. Embora outros jogos de luta já tenham seguido a mesma linha (movimentos em 3-D), nenhum usou tão fortemente este recurso como Ehrgeiz. Você pode correr em todo o redor

FICHA TÉCNICA

PlayStation

SQUARE | CD

1 a 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	[illegible]
SOM	[illegible]
JOGABILIDADE	[illegible]
ORIGINALIDADE	[illegible]
DIVERSÃO	3.0

PROS

- Os gráficos são bonitos e a animação [illegible] bem.
- A música [illegible] os sonoros são legais.

CONTRAS

- Os golpes dos personagens estão muito [illegible]

CLAS. FINAL 4.0

do ringue, evitando o ataque de seus oponentes. As lutas também podem ocorrer em elevações diferentes. Se tiver uma plataforma acima, você pode saltar sobre ela. Outra característica do game é que você pode escolher o esquema de controle na tela de seleção de personagens.

Há apenas seis botões de comando em Ehrgeiz: ataque alto, baixo, forte, special, pulo e defesa. Um elemento importante é o ataque especial único para cada personagem. Esses movimentos especiais podem ser feitos a qualquer momento, e um medidor embaixo da barra de energia permanece informando quantos você pode realizar. Todos os ataques especiais são imbloqueáveis mas podem ser evitados pressionando o botão de defesa duas vezes ou movimentando o controle do Dual Shock. Em cada round, ambos os lutadores terão uma barra de special attack cheia. Uma vez que a barra se esvazia, você não poderá enchê-la novamente.

Em matéria de áudio, a música e os efeitos sonoros são razoáveis. A música varia de gênero em cada estágio; indo de heavy metal, techno a reggae, mas nada que chegue a empolgar.

De negativo é que as lutas sempre seguem a mesma seqüência, o que torna a jogabilidade chata e repetitiva e não há muitos combos para se fazer.

Tirando os excelentes gráficos, e o som, Ehrgeiz é um jogo de luta comum, que vale a pena principalmente para os fãs de FFVII.

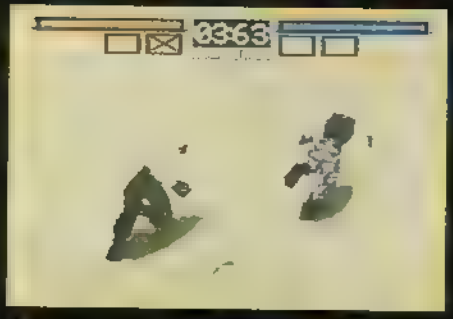
INFINITY BATTLE

Na Infinity Battle você luta infinitamente com os personagens normais.

BATTLE RUNNER

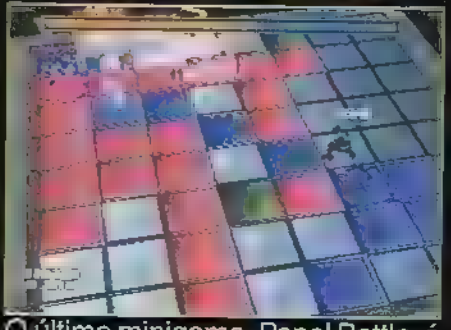
A Battle Runner envolve dois jogadores se degladiando em uma corrida para terminar determinado número de voltas.

BEACH BATTLE



A Beach Battle contém 3 mini-eventos em uma praia tropical.

PANEL BATTLE



O último minigame, Panel Battle, é o mais interessante, tipo Othello.

STREET FIGHTER ZERO 3

Chega o tão esperado momento!

A espera que todos aguardavam finalmente é revelada e se mostra como um dos melhores games de pancadaria de todos os tempos, já lançado para Playstation. Uma pergunta que muitos, provavelmente, se faziam era se o game seria igual ao arcade ou apresentaria alguma perda. A Capcom, mais uma vez, dá a volta por cima e supera as expectativas, deixando o game com uma excelente jogabilidade e gráficos muito bons.

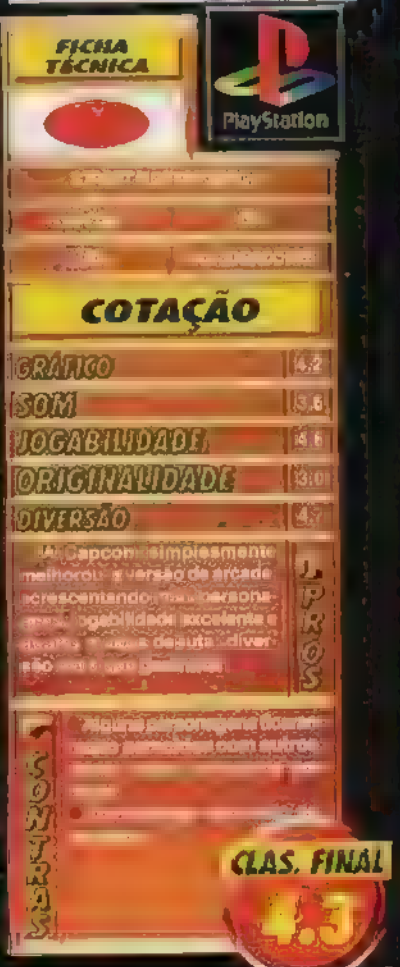
Depois de seu lançamento para arcade, muitos foram aqueles que vibraram com o novo desafio e diversão da terceira versão de SFZ. A Capcom simplesmente conseguiu o que todo mundo estava esperando, mandar uma cópia quase que perfeita do arcade para os consoles domésticos. O game ganhou novos modos de luta, dando maior destaque para o World Tour. Neste modo você pode escolher um dos 33 personagens apenas para poder evolui-lo e utilizá-lo contra um colega no VS mode. Infelizmente não é possível trocar o nome ou definir as cores do personagem escolhido (sendo algo um pouco diferente do visto em Vampire Savior EX Edition, excetuando claro que você pode evoluir seu personagem). Mas mesmo assim o World Tour é um modo bem interessante para se explorar, apresentando alguns segredinhos que você confere na seção Pró-Dicas desta mesma edição.

Mas as inovações não param por aí não, além do World Tour, existem mais quatro modos secretos, além dos já disponíveis e manjados Arcade, Training e Vs Mode. Dois deles vão se disponibilizando depois de jogar por algum tempo (ou terminar o game no level 8) no Arcade Mode, e os outros dois depois de finalizar o World Tour. Graficamente o game perdeu em frames de animação, algo já esperado, mas ganhou novos cenários e personagens secretos, superando o arcade em pequenos detalhes que faziam falta para alguns de nós, gamemaníacos. Voltando a falar dos frames de animação, alguns deles foram empregados como em VSEX Edition, mostrando personagens com animações que fluem naturalmente e outros que perdem exageradamente.

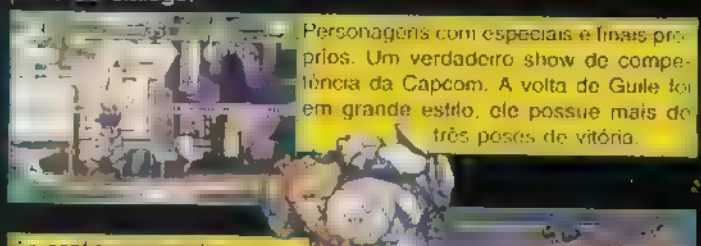
Todos os personagens do arcade estão presentes, inclusive a dupla Juni & Juli e o boxeador Mike Bison, que eram personagens secretos, estão disponíveis na tela de seleção de personagens. O retorno de alguns Street Fighters também marcam presença, como Fei Long, um habilidoso lutador que sonha em fazer filmes de artes marciais é um dos personagens que esbanjam em animação fluente e natural (em uma de suas poses de vitória). Ele não gosta de ser comparado a Bruce Lee, mas quem pode negar que o cara é simplesmente uma cópia do mestre das artes marciais? Dee Jay, o jamaicano sorridente que voltou com a bola toda, também dá seu show mostrando muita manha e ginga em seus golpes. O gigantesco índio mexicano T. Hawk, que perde em velocidade e ganha em força, também está de volta. Estes personagens estão praticamente iguais aos de Super Street Fighter, sofrendo algumas "pequenas" alterações nos gráficos, traços e movimentos. Estes ganharam novos golpes e especiais, como o Climax Beat de Dee Jay ou o RyuuYassai de Fei Long. Fora destes personagens, outra presença marcante não poderia deixar de aparecer. Trata-se de Guile, que finalmente deixa de ser um rumor, ocultando-se como um personagem secreto e tendo um final próprio. Juntando estes personagens com os demais, somam-se 32 personagens, o trigésimo terceiro lutador é "Evil Ryu", o lado mal de Ryu como todos sabem. Ele no caso deveria constar como a segunda personalidade de Ryu, mas a Capcom forçou um pouco mais e o tornou um personagem independente, com alguns golpes de Ryu e outros próprios. O demônio numa aparência quase humana, Gouki / Akuma, também tem sua segunda personalidade, mas ela não consta como um personagem independente.

Tudo que você viu na versão arcade está presente, as barras X mode e Z Mode ainda possuem suas diferenças, sendo que uma delas (a X Mode) é uma barra de especial único que causa um dano monstruoso e a outra (Z Mode) é dividida em três níveis. A barra V Mode ainda é puro Custom Combo.

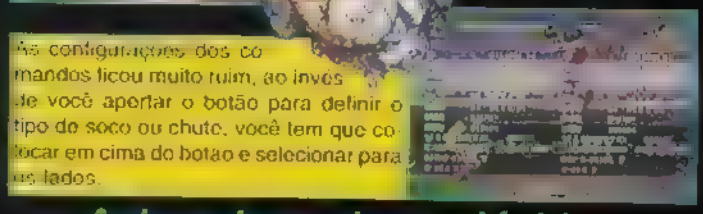
O relacionamento dos personagens, que influenciam em suas apresentações, quando se encontram com seus rivais não poderiam deixar de estar nesta presença. A mais marcante de todas elas é o encontro de Shin Gouki / Akuma com Evil Ryu, onde os dois chegam se atracando num Shin Goku Satsu (pura violência, tire as crianças da sala!). Com os novos perso-



nagens também pinta algo do gênero, mas a coisa fica mais na parte do diálogo.



Personagens com especiais e finais próprios. Um verdadeiro show de competência da Capcom. A volta de Guile foi em grande estilo, ele possue mais de três poses de vitória.



As configurações dos comandos ficou muito ruim, ao invés de você apertar o botão para definir o tipo do soco ou chute, você tem que colocar em cima do botão e selecionar para os lados.

Acima de qualquer dúvida...

Esta é a melhor conversão, ou inovação da game, já lançada pela Capcom. Melhorando em tudo e escondendo os erros devido à baixa capacidade do console da Sony em produzir jogos 2D. Apesar dos poucos frames de animação, como na tela do Nash / Charlie (essa frescura dos japoneses e americanos ficarem variando o nome dos lutadores já deu o que falar e tá enchendo o saco), onde os técnicos possuem dois quadros de animação, é um dos vários errinhos que podem passar despercebidos por você. Pode-se dizer que o game saiu bem equilibrado nas perdas e ganhos. Tá ficando repetitivo, mas isso não pode deixar de ser um ponto para a Capcom (não, não vamos parar com isso!).

As barras de especiais

Vamos fazer um lembrete sobre as barras de especiais e suas variações, influência etc., sobre os personagens, na seqüência confira os golpes de todos os personagens.

- **X MODE:** Também chamado de S MODE, por se referir diretamente a Super SF X / Super SF Grand Master Challenge. Aqui existe somente uma barra de Special. Infelizmente fica impossibilitado de defender no ar. Alguns golpes de certos personagens funcionam somente para este modo, enquanto outros simplesmente são completamente alterados, como Sodom que, no lugar de seus Sais, aparece com uma Katana.
- **Z MODE:** O básico da série, com três níveis na barra de Special, mas de uso diferente. Se o comando for executado com um golpe rápido, gasta-se somente um nível; usando um golpe médio dois níveis serão usados; caso use um golpe forte, os três níveis serão usados de uma só vez. Os Zero Counters continuam valendo, mas tirando muito mais energia.
- **V MODE:** Variation Mode. Os famosos, você poderá somente usar sua barra de special para realizar os Custom Combos. Os especias não contam neste modo. Agora acionável através de dois botões de mesma força (SR + CR, SM + CM ou SF + CF), dependendo da intensidade do golpe, mais da barra será usada.

As barras de Guard Gauge

Em todos os modos existe uma barra abaixo da de energia, chamada **Guard Gauge** (como se ninguém soubesse) que diminue cada vez que se defende um golpe e, se ela ultrapassar um dos limites, ela permanecerá daquela forma e a guarda de seu personagem poderá ficar aberta por alguns segundos. A força dos personagens influencia muito, definindo se a barra é maior ou menor.

Legenda & Explicações

SR..... Soco Rápido
SM..... Soco Médio
SF..... Soco Forte
CR..... Chute Rápido
CM..... Chute Médio
CF..... Chute Forte
S..... Qualquer Soco
C..... Qualquer Chute
SS..... Dois botões de soco (quaisquer)
CC..... Dois botões de chute (quaisquer)
SSS... Três botões de soco
CCC... Três botões de chute
SC..... Soco + Chute de mesma intensidade
← ou → + SS / CC..... Arremesso (vale no ar)
→ + SM / SF / CM / CF..... Tech Hit***
→ + SC..... Zero Counter**
CC ao ser tocar o solo após um arremesso..... Recuperação rápida
SS no ar após um arremesso..... Cair em pé
Provocação..... Start ****
SC..... Custom Combo*

* Somente para o V-MODE. Vale também no ar;
** Somente para o Z e V-MODE, realizável durante a defesa. Gasta 1/3 da barra de Special;
*** Para qualquer modo, mas deve ser executado para evitar ser arremessado;
**** Somente uma vez por round, exceto Dan, que pode provocar o quanto quiser;

ADON

- **XZV Rising Jaguar:** →↓↘ + C
- **ZV Jaguar Kick:** ←↓↙ + C
- **X Jaguar Kick:** aperte C no ar
- **XZV Jaguar Tooth:** →↘↓↙← + C
- **XZV Jaguar Crunch:** → + SM
- **V Jutting Kick:** ← + CF
- **XZ Jaguar Varied Assault:** ↓↘→↓↘ + S
- **XZ Jaguar Thousand:** aperte S durante o Jaguar Varied Assault (Level 3)
- **XZ Jaguar Assassin:** aperte C durante o Jaguar Varied Assault (Level 3)
- **Z Jaguar Revolver:** ↓↘→↓↘→ + C

Zero Counter (ZISM): Rising Jaguar com CF
Zero Counter (VISM): Jaguar Assassin
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
Interruptable Attacks: SR SM CR CM em pé SR SM CR agachado

No Z-ism, você apenas pode usar o Jaguar Thousand ou Jaguar Assassin se fizer o Jaguar Varied Assault no Level 2.

BALROG

- **XZV Rolling Crystal Flash:** (c) ←→ + S
- **V Scarlet Terror:** (c) ↙→ + C
- **XZV Sky High Claw:** (c) ↓↖~↗ + S
- **XZV Flying Barcelona Attack:** (c) ↓↖~↗ + C, ← ou → + S
- **XZV Izuna Drop:** (c) ↓↖~↗ + C, ← ou →, dir. + S
- **XZV Heki Hari Tsuki:** (c) ↓↖~↗ + CCC (na fase dele)
- **XZV Backslash:** aperte SSS
- **XZV Short Backslash:** aperte CCC
- **XZV (forward kick):** → + CF
- **XZV Sankaku Tobi:** Pule contra a parede, aperte →
- **XZ Rolling...:** ↙↘←↗ + C então...

XZ ...Barcelona Attack: mova ← ou →, aperte S de perto
XZ ...Izuna Drop: mova ← ou →, dir. + S de perto
XZ Heki Hari Tsuki SC: (c) ↙↘←↗ + CCC (na fase dele)
Z Scarlet Mirage: (c) ←→←→ + C
Z Red Impact: (c) ←→←→ + S no Level 3

Zero Counter (ZISM): Claw Swipe de pé
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
Interruptable Attacks: SR CR CM em pé
SR CR CM agachado

- Os golpes Backslash podem ser usados para evitar ataques físicos ou por magia.
- Quando jogar na tela de Balrog (a única com grades no fundo), você poderá escalar as grades ao invés de usar a parede e fazer Heki Hari Tsuki.
- Balrog precisa ter garras para executar o golpe Red Impact, do contrário, nada vai acontecer quando colocar o comando. Se levar muitos golpes no rosto, perderá a máscara e se defender, perderá a garra.

BLANKA

XZV Electric Thunder: aperte S rapidamente
XZV Rolling Attack: (c) ←→ + S
XZV Backstep Rolling: (c) ←→ + C
XZV Vertical Rolling: (c) ↓↑ + C
XZV Surprise Forward: CCC ou → + CCC
XZV Surprise Back: ← + CCC
XZ Rock Crush: de perto, ←→ + SM
V Rock Crush: ← + SM
XZV Amazon River Run: ↘ + SF
XZ Ground Shave Rolling: (c) ←→←→ + S
Z Tropical Hazard: (c) ↙↘←↗ + C, aperte S ou C

Zero Counter (ZISM): Vertical Rolling com CF
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
VISM Variable Attacks: ← + SR ou CR ou CM
Interruptable Attacks: SR de perto
SR SM Rock Crush:1 em pé
SR CR CM agachado

- Se mantiver o botão de soco pressionado quando estiver realizando o Ground Shave Rolling, Blanka irá girar no lugar antes de atacar.
- No golpe Tropical Hazard, se você apertar rapidamente S ou C no decorrer do movimento Blanka irá soltar várias melancias, acerte-as para mandá-las contra o oponente.

CAMMY

XZV Spiral Arrow: ↓↘→ + C
XZV Cannon Spike: →↓↘ + C
V Cannon Strike: pulo para frente, ↓↙← + C
V Cannon Revenge: ↓↙← + S
XZ Axle Spin Knuckle: →↘↓↙← + S
XZV Hooligan Combination: ←↙↓↘→↗ + S (aperte →+C para cancelar)
XZV Razor Edge Slicer: Não faça nada após H.C.
XZV Fatal Leg Twister: ←→ + C de perto após H.C.
XZV Cross Scissor Pressure: Faça um F.L.T. quando baixar ao solo
XZ Spin Drive Smasher: ↓↘→↓↘ + C
Z Reverse Shaft Breaker: ↓↙←↓↙ + C, aperte S ou C rapidamente
Z Killer Bee Assault: (c) ↙↘←↗ + C em Level 3

Zero Counter (ZISM): SF em pé
Zero Counter (VISM): Cannon Spike com CF
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
VISM Variable Attacks: ← + S ou C
Interruptable Attacks: SR SM SF CR CM de perto
SR SM CR em pé
SR SM CR agachado

- O Cannon Revenge é um contra ataque similar ao Shiraha Catch de Sodom. Este golpe ajuda Cammy contra golpes aéreos.

BIRDIE

XZV Bull Head: (c) ←→ + S
XZV Bull Horn: segure SS ou CC e solte
XZV Murderer Chain: 360° + S
XZV Bandit Chain: 360° + C
XZV Body Slam: Pulo, ↓ + SF
XZV Bull Drop: → + CF
X Bad Hammer: Acerte dois 2 hits com SF de perto, segure ↑
XZ The Birdie: (c) ←→←→ + S
Z Bull Revenger: ↓↘→↓↘ + S ou C

Zero Counter (ZISM): Bullhead com SR
Zero Counter (VISM): CF em pé (Heel Kick)
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SF
Interruptable Attacks: SR SM CR em pé
SR SM MR SF:1 agachado

- Quanto mais você carregar o golpe Bull Horn, mais dano irá causar ao oponente.
- Quando realizar o Bull Revenger, use soco para fazer Birdie pular uma curta distância, ou chute para fazê-lo cruzar a tela inteira.

CHUN-LI

ZV Kikou Ken: ←↙↓↘→ + S
ZV Sen'en Shuu: →↘↓↙← + C
XZV Hyakuretsu Kyaku: aperte C rapidamente
ZV Tenshou Kyaku: (c) ↓↑ + C
X Tenshou Kyaku: (c) ↓↑ + C quando for derrubado
X Sou Hakkei: (c) ←→ + S
X Spinning Bird Kick: (c) ←→ + C (no ar)
XZV Kouhou Kaiten Kyaku: ↓ + CM
XZV Kaku Kyaku Raku: ↘ + CF
XZV Yousou Kyaku: no ar, ↓ + CM
XZV Sankaku Tobi: Pule contra a parede, aperte →
Z Kikou Shou: ↓↘→↓↘→ + S
XZ Senretsu Kyaku: (c) ←→←→ + C
Z Hazan Tenshou Kyaku: (c) ↙↘←↗ + C

Zero Counter (ZISM): Sou Hakkei com SF
Zero Counter (VISM): CM agachado
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + CM ou CF ou SF
Interruptable Attacks: SF CM de perto
SR SM CR em pé
SR SM CR agachado

- No X-ism, Chun-Li aparece com a roupa de SF2.
- O Sen'en Shuu e o Kaku Kyaku Raku são golpes aéreos.

CODY

XZV Bad Stone: ↓↘→ + S (segure S para atrasar)
ZV Fake Throw: ↓↘→ + Select (segure Select para atrasar)
XZV Ruffian Kick: ↓↘→ + C
XZV Criminal Upper: ↓↙← + S
XZV Bad Spray: ←↙↓ + S quando for derrubado
XZV Tokushu Koudou-Knife Hiroi: ← + SS quando estiver perto da faca
XZV Tokushu Koudou-Knife Kougeki: quando estiver armado, aperte S (no ar)
XZV Tokushu Koudou-Knife Nage: quando estiver armado, ↓↘→ + S (segure S para atrasar)
XZV Stomach Blow: → + SM
XZV Crack Kick: → + CF
V Sakeru: segure ← ou → quando estiver atacando
XZ Final Destruction: ↓↘→↓↘→ + S
Z Dead End Irony: ↓↘→↓↘→ + C

Zero Counter (ZISM): Shoulder Throw
Zero Counter (VISM): CF aga-

chado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + CC
Interruptable Attacks: SR SM SF CR em pé (com a faca: SR SM CR)
SR SM SF CR agachado (com a faca: SR SM CR)

- Quando Cody estiver armado com uma faca:
* Qualquer soco causa mais dano, mesmo usando defesa.
* O golpe Bad Stone é substituído pelo Knife Nage quando armado com faca.
* Ele vai perder a faca se usar a provocação, realizar um arremesso ou usar o Final Destruction.
- Durante o X-ism Final Destruction, você pode se mover livremente, se apertar S ou C quando próximo ao oponente. No ar, qualquer botão resulta em um combo aéreo.

DAN HIBIKI

XZV **Gadou Ken:** ↓↘→ + S
XZV **Kouryuu Ken:** →↓↘ + S
XZV **Dankuu Kyaku:** ↓↙← + C
ZV **Kuuchuu Dankuu Kyaku:** no ar, ↓↙← + C
XZV **Zenten Chouhatsu:** ↓↘→ + Select
XZV **Kouten Chouhatsu:** ↓↙← + Select
V **Saikyou-ryuu Bougyo:** Bloqueio ← ou ↙, então → + SSS (no ar)
XZV **Shagami Chouhatsu:** aperte Select quando estiver agachado
XZV **Jump Chouhatsu:** aperte Select quando estiver pulando
Z **Shin Kuu Gadou Ken:** ↓↘→↓↘→ + S
XZ **Hisshou Burai Ken:** ↓↙←↓↙← + C
Z **Kouryuu Rekka:** ↓↘→↓↘→ + C
Z **Chouhatsu Densetsu:** ↓↘→↓↘→ + Select
Z **Chouhatsu Shinwa:** ↓↙←↓↙← + Select no Level 3
Z **Zenten ou Kouten Chouhatsu:** ↙ ou ↘ + S ou C durante C. Shinwa

Zero Counter (ZISM): Chouhatsu (provocação)
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS
Interruptable Attacks: SR SM CR em pé
SR SM SF CR CM agachado

- Existe 1 chance em 8 para que o Kouryuu Ken seja flamejante. Quando isso acontecer, você estará invencível durante o golpe.
- Usando o Saikyou-ryuu Bougyo você poderá empurrar o inimigo através da tela.
- Dan ganha um pouco de energia da barra de Special cada vez que usa sua provocação.
- No X-ism, as provocações de Dan podem atingir golpes aéreos.

DHALSIM

XZV **Yoga Fire:** ↓↘→ + S
ZV **Yoga Flame:** →↘↓↙← + S
X **Yoga Flame:** ←↙↓↘→ + S
ZV **Yoga Blast:** →↘↓↙← + C
X **Yoga Blast:** ←↙↓↘→ + C
ZV **Yoga Escape:** ←↙↓ + C quando for derrubado
X **Yoga Teleport:** →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
ZV **Yoga Teleport:** →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC (no ar)
Z **Yoga Shock:** ← + SR, segure SR até que você ataque
ZV **Yoga Palm:** → + SR
XZV **Drill Zutsuki:** no ar, ↓ + SF
XZV **Drill Kick:** no ar, ↓ + C
ZV **Kuuchuu Miyuu:** no ar, aperte Select
Z **Yoga Tempest:** ←↙↓↘→←↙↓↘→ + S
Z **Yoga Inferno:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Yoga Strike:** ↓↘→↓↘→ + C
Z **Yoga Stream:** ↓↙←↓↙← + S

Zero Counter (ZISM): SM de perto, em pé
Zero Counter (VISM): CF de longe, agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
Interruptable Attacks: SR SM em pé (alcance perto)
SR SM SF agachado (alcance perto)
CR agachado (alcance longo)

- O Yoga Shock é um golpe aéreo.
- O Yoga Stream faz poucos danos e pode ser bloqueado estando agachado.

E. HONDA

XZV **Hyakuretsu Harite:** aperte S rapidamente
XZV **Super Zutsuki:** (c) ←→ + S
XZV **Super Hyakkan Otoshi:** (c) ↓↑ + C
XZV **Ooichou Nage:** 360º + S
X **Flying Sumo Press:** pulo, ↓ + CM
XZV **Hizageri:** → + CM
XZV **Haraigeri:** → + CF
XZ **Oni Musou:** (c) ←→←→ + S
Z **Fuji Oroshi:** (c) ←→←→ + C
Z **Orochi Kudaki:** 720º + S no Level 3

Zero Counter (ZISM): SF em pé
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
Interruptable Attacks: CR agachado

- No X-ism, o golpe com SF agachado de Honda se torna um golpe duplo.
- Se não for capaz de agarrar, Honda não dará continuidade ao golpe Fuji Oroshi, ao invés disso, ele terminará o movimento com o Super Hiakkan Otoshi.

GEN

ZV **Ansatsu Ken - Sou-ryuu:** aperte SSS a qualquer hora (no ar)
XZV **Hyakurenkou:** aperte S rapidamente
XZV **Gekirou:** →↓↘ + C
XZ **Zanei:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Shitenshuu:** ↓↙←↓↙← + S
ZV **Ansatsu Ken - Ki-ryuu:** aperte CCC a qualquer hora (no ar)
XZV **Jasen:** (c) ←→ + S
ZV **Ouga:** (c) ↓↖~↗ + C
XZV **Kyoutetsu:** aperte SM
XZV **(low-level hit):** aperte SF
ZV **(counter punch):** ↓ + SF
ZV **Satsu Jin:** ↓ + CR
XZV **Saizu:** pulo, aperte CM
ZV **Uken:** no ar, aperte CF 2x
Z **Kouga:** no ar, ↓↙←↓↙← + C
Z **Jakouha:** ↓↘→↓↘→ + C

Zero Counter (ZISM) - Sou-ryuu: CF Gekirou
Zero Counter (ZISM) - Sou-ryuu: Advancing Uken (2º hit)
Zero Counter (VISM) - Ki-ryuu: Palm Thrust
Zero Counter (VISM) - Ki-ryuu: Sou-ryuu com SF em pé
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + CC
Interruptable Attacks: (Sou-ryuu) SR SM SF:1 CM em pé
(Sou-ryuu) SR SM CR CM agachado
(Ki-ryuu) SR em pé
(Ki-ryuu) SR SM agachado

- Gen possui dois estilos diferentes de jogo, pressionando SSS ou CCC. Cada vez que você mudar o estilo, você poderá usar apenas os movimentos daquele estilo (por exemplo, no Sou-ryuu você pode usar o Shitenshuu, mas não o Ouga).
- No X-ism Gen não pode mudar os estilos, mas em compensação ele combina ambos.
- Durante o Ouga você pode:
* Usar (c) ↓↖ ou (c)↓↗ para mover-se até alguma parede.
* Não fazer nada para que ele desça na voadora ou pressionar B quando tocar o muro para abortar o golpe.
* Se pressionar → quando tocar a parede, o chute terá maior alcance ou, se preferir, coloque ↑ para pular no teto e em seguida dar um pisão na cabeça do oponente.
* Para abortar o pisão, coloque para ↖ ou ↗ e no lugar Gen dará uma voadora nestas direções.
- O Kyoutetsu é um golpe aéreo.
- O Satsu Jin ao acertar o oponente irá jogá-lo para o ar. Você pode acertá-lo com o golpe Jakouha ou pular antes do oponente e escolher o ataque que quiser.
- Durante o Kouga você pode:
* Pressionar CR para executar uma voadora ou pressionar CM ou não fazer nada para fazer chutes mais longos. Ou pressione CF para fazer um chute mais alto e mais rápido, pulando na parede atrás do oponente.
* Pressionar CM para dar um pisão na cabeça do oponente.
* Pressionar CR para mergulhar para a esquerda ou CF para a direita.

GUY

XZV **Bushin Izuna Otoshi:** ↓↘→ + S,S de perto
XZV **Izuna no Hiji Otoshi:** ↓↘→ + S,S de longe
XZV **Houzantou:** ↓↙← + S
XZV **Bushin Senpuu Kyaku:** ↓↙← + C
XZV **Hayagake - ↓↘→ + C**
XZV **Hayagake - Kyuuteishi:** ↓↘→ + CR,C
XZV **Hayagake - Kage Sukui:** ↓↘→ + CM,C
XZV **Hayagake - Kubikari:** ↓↘→ + CF,C
XZV **Hiji Otoshi:** no ar, ↓ + SM
XZV **Kubi Kudaki:** → + SM
XZV **Kamaitachi:** ↘ + CF
XZV **Bushin Gokusa Ken:** de perto, aperte SR,SM,SF,CF
X **Bushin-ryuu Seoi Nage:** de perto, aperte SR,SM,SF, ↓ + CF
XZV **Sankaku Tobi:** pule contra a parede, aperte →
Z **Bushin Hassou Ken:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Bushin Gourai Kyaku:** ↓↘→↓↘ + C
XZ **Bushin Musou Renge:** →↘↓↙←→↘↓↙← + S

Zero Counter (ZISM): SF agachado
Zero Counter (VISM): CM agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou CF ou CM ou CF
Interruptable Attacks: SM SF CR CM de perto
SR SM CR em pé
SR SM SF CR CM agachado

O Kubi Kudaki e Hayagake: Kubikari são golpes aéreos.
The Hayagake: Kage Sukui faz pouco dano e pode ser facilmente bloqueado.

KARIN ANZUKI

XZV **Guren Ken:** ↓↘→ + S,S
XZV **Hou Shou:** →↓↘ + S
XZV **Mujin Kyaku:** →↓↘ + C
XZV **Ressen Chou:** ←↓↙ + S,S
XZV **Ressen Ha:** ↓↘→↗ + C
XZV **Yasha Gaeshi (Joudan):** ↓↙← + S
XZV **Yasha Gaeshi (Gedan):** ↓↘→ + C
XZV **Arakuma Inashi:** 360° + C
XZV **Elegant Kick:** → + CM
XZV **Daisokubarai:** ↓ + CF
XZ **Kanzuki-ryuu Hou Ou Ken:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Kanzuki-ryuu Shinpikai-byaku:** ↓↘→↓↘ + C

Zero Counter (ZISM): SF em pé
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
Interruptable Attacks: SR SM CR CM em pé
SR SM SF CR agachado

Você pode interromper ou continuar o golpe Guren Ken com outro ataque a seguir:
Guren Ken to Hou Shou: → + S após o primeiro soco
Guren Ken to Hou Shou: S após o segundo soco
Guren Ken to Mujin Kyaku: C após o primeiro ou segundo soco
Guren Ken to Ressen Chou: ↘ + S,S após o primeiro ou segundo soco
Guren Ken to Ressen Ha: ↑ + S após o primeiro ou segundo soco
Guren Ken to Y.G. (Joudan): ← + S após o primeiro ou segundo soco
Guren Ken to Y.G. (Gedan): ← + C após o primeiro ou segundo soco
Guren Ken to Daisokubarai: ↓ + C após o primeiro ou segundo soco

KEN MASTERS

XZV **Hadou Ken:** ↓↘→ + S
XZV **Shouryuu Ken:** →↓↘ + S
XZV **Tatsumaki Senpuu Kyaku:** ↓↙← + C (no ar)
ZV **Zenpou Tenshin:** ↓↙← + S
ZV **Zentou:** ↓↘→ + Select
XZV **Inazuma Kakato Wari:** → + CM
XZV **Ushiro Mawashigeri:** → + CF
X **Doujioshi SP:** CR agachado, então ↓ + CR + SF
XZ **Shouryuu Reppa:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Shinryuu Ken:** ↓↘→↓↘ + C, aperte S ou C rapidamente
Z **Shippuujinrai Kyaku:** ↓↙←↓↙← + C no Level 3

Zero Counter (ZISM): SF Shouryuuken
Zero Counter (VISM): CF em pé
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou CM ou SF ou CF
Interruptable Attacks: SM SF CM:1 CF de perto
SR CR em pé
SR SM SF CR CM agachado

RAINBOW MIKA

XZV **Flying Peach:** ↓↙← + S
XZV **Shooting Peach:** ↓↙← + C
XZV **Paradise Hold:** 360° + S
XZV **Daydream Headlock:** 360° + C, aperte S ou C rapidamente
XZV **Wingless Airplane:** no ar, →↘↓↙← + C
XZV **Flying Body Attack:** pule ↙ ou ↘ + SF
XZV **Knee Attack:** pule ← ou →↓ + CR
X **(spinning side kick):** ← ou → + CM
ZV **(spinning side kick):** → + CM
XZV **Sliding:** ↓ + CF
Z **Heavenly Dyanamite:** 720° + S, aperte S ou C rapidamente
Z **Rainbow Hip Rush:** ↓↘→↓↘ + S
XZ **Sardine's Beach Special:** ↓↘→↓↘ + C
XZ **Hashiru:** (c) ← ou → após o S,B,S.
XZ **Dageki - Enzui Drop Kick:** aperte SR durante o Hashiru
XZ **Dageki - Sliding:** aperte SM durante o Hashiru
XZ **Dageki - Enzui Lariat:** aperte SF durante o Hashiru
XZ **Tobikoshi:** aperte C durante o Hashiru
XZ **Tobikoshi:** Corra na direção de seu adversário durante o Hashiru
XZ **Moonsault Press:** aperte S ou não faça nada após o Dageki
XZ **Missile Kick:** aperte C após o Dageki
XZ **Paradise Hold:** aperte ← ou → + S após o Dageki
XZ **Paradise Hold:** segure ← ou → após o Dageki
XZ **Wingless Airplane:** aperte ← ou → + C após o Dageki
XZ **Enzui Lariat:** aperte S após o Tobikoshi
XZ **Enzui Drop Kick:** aperte C após o Tobikoshi
XZ **Rainbow Suplex:** aperte ← ou → + S após o Tobikoshi
XZ **Daydream Headlock:** aperte ← ou → + C após o Tobikoshi

Zero Counter (ZISM): SF agachado
Zero Counter (VISM): CM agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC, ↙ ou ↘ + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
Interruptable Attacks: SR CR em pé
SR CR agachado

NASH

XZV **Sonic Boom:** (c) ←→ + S
XZV **Somersault Shell:** (c) ↓↑ + C
ZV **Dash:** aperte →→
ZV **Knee Bazooka:** aperte C durante a corrida
X **Knee Bazooka:** ← ou → + CR
XZV **Jump Sobat:** ← ou → + CM
XZV **Step Kick:** ← ou → + CF
XZV **Spin Back Knuckle:** aperte SF
XZ **Somersault Justice:** (c) ↙↘←↗ + C
Z **Sonic Break:** (c) ←→←→ + S
Z **Crossfire Blitz:** (c) ←→←→ + C

Zero Counter (ZISM): Spin Back Knuckle
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF
Interruptable Attacks: SM SF de perto
SR CR em pé
SR SM CR agachado

ROLENTO SCHUGERG

XZV **Patriot Circle:** ↓↘→ + S (perform 3 times)
XZV **Stinger:** →↓↘ + C, então aperte S ou C
XZV **Mekong Delta Attack:** aperte SSS, então S quando tocar o solo
XZV **Mekong Delta Air Raid:** ↓↙← + S, então aperte S
XZV **Mekong Delta Escape:** ↓↙← + C, então faça qualquer ataque
XZV **Trick Landing:** Quando tocar o solo, aperte CCC
ZV **High Jump:** aperte ↙↑↗
XZV **Spike Rod:** no ar, ↓ + CM
XZV **Fake Rod:** → + CM
XZV **Take No Prisoner:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Steel Rain:** ↓↘→↓↘→ + C
Z **Mine Sweeper:** ↓↙←↓↙← + S

Zero Counter (ZISM): Patriot Circle
Zero Counter (VISM): Forward Leap (não provoca dano)
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + CC
VISM Variable Attacks: ← + CM
Interruptable Attacks: SF CM de perto
SR CR em pé
SR CR CM agachado

ROSE

XZV **Soul Spark:** ←↙↓↘→ + S
XZV **Soul Throw:** →↓↘ + S
XZV **Soul Reflect:** ↓↙← + S
XZV **Soul Spiral:** ↓↘→ + C
XZV **Sliding:** ↘ + CM
ZV **Soul-plette:** → + CF
Z **Aura Soul Spark:** ↓↙←↓↙← + S
XZ **Aura Soul Throw:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Soul Illusion:** ↓↘→↓↘ + C

Zero Counter (ZISM): Soul Collect (salte para o outro lado)
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou CM ou SF ou CF
Interruptable Attacks: SM SF de perto
SR CR SM em pé
SR SM SF CR CM agachado

Se você absorver algum projétil usando o Soul Reflect, então o próximo Soul Spark que você realizar fará um dano maior.

RYU

XZV **Hadou Ken:** ↓↘→ + S
ZV **Hadou no Kamae:** ↓↘→ + Select
XZV **Shakunetsu Hadou Ken:** ←↙↓↘→ + S
XZV **Shouryuu Ken:** →↓↘ + S
XZV **Tatsumaki Senpuu Kyaku:** ↓↙← + C (no ar)
X V **Seichuu Nidan Tsuki:** → + SF
XZV **Sakotsu Wari:** → + SM
ZV **Senpuu Kyaku:** → + CM
XZ **Shinkuu Hadou Ken:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Shku Tatsumaki Senpuu Kyaku:** ↓↙←↓↙← + C
Z **Metsu Shouryuu Ken:** ↓↘→↓↘ + C em Level 3
Z **Shin Shouryuu Ken:** Faça o M.S. de longe

Zero Counter (ZISM): SF Shouryuuken
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + S ou ← + CF
Interruptable Attacks: SM SF de perto
SR em pé
SR SM SF CR CM agachado

Procure a distância certa para realizar o Shin Shouryuu Ken que pode infligir ao adversário até 4 hits com mais dano.

"Evil Ryu"

XZV **Hadou Ken:** ↓↘→ + S
XZV **Shakunetsu Hadou Ken:** ←↙↓↘→ + S
XZV **Shouryuu Ken:** →↓↘ + S
XZV **Tatsumaki Senpuu Kyaku:** ↓↙← + C (no ar)
XZV **Ashura Senkuu:** →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
X V **Seichuu Nidan Tsuki:** → + SF
XZV **Sakotsu Wari:** → + SM
XZV **Senpuu Kyaku:** → + CM
Z **Shinkuu Hadou Ken:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Messatsu Gou Shouryuu:** ↓↘→↓↘ + C
Z **Shku Tatsumaki Senpuu Kyaku:** ↓↙←↓↙← + C
XZ **Shun Goku Satsu:** SR,SR,→,CR,SF (no Z-ISM só pode ser realizado no Level 3)

Zero Counter (ZISM): Shouryuuken com SF
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + S ou ← + CF
Interruptable Attacks: SM SF de perto
SR em pé
SR SM SF CR CM agachado

SAGAT

XZV **Tiger Shot:** ↓↘→ + S
XZV **Ground Tiger Shot:** ↓↘→ + C
X **Tiger Uppercut:** →↓↘ + S
ZV **Tiger Blow:** →↓↘ + S
X **Tiger Crush:** ↓↘→↗ + C
ZV **Tiger Crush:** →↓↘ + C
ZV **Fake Kick:** Aperte CM duas vezes rapidamente
Z **Tiger Cannon:** ↓↘→↓↘→ + S
XZ **Tiger Genocide:** ↓↘→↓↘ + C
Z **Tiger Raid:** ↓↙←↓↙← + C
Z **Angry Charge:** ↓↘→ + Select

Zero Counter (ZISM): Heel Kick em pé
Zero Counter (VISM): Tiger Blow com SF
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF
Interruptable Attacks: SM SF de perto
SR CM:1 CF em pé
SR SM CR agachado

Depois de usar o Anrgy Charge, o próximo Tiger Blow causará mais dano.

JUNI

XZV **Spiral Arrow:** (c) ←→ + C (no ar)
XZV **Cannon Spike:** (c) ↓↑ + C
XZV **Mach Slide:** ↓↘→ + C
XZV **Cannon Strike:** pule para frente, ↓↘→ + C
X **Psycho Shield:** bloqueio ← ou ↙ então → + SSS
ZV **Psycho Shield:** bloqueio ← ou ↙, então → + SSS (no ar)
XZV **Hooligan Combination:** ←↙↓↘→↗ + S (aperte C para cancelar)
XZV **Razor Edge Slicer:** Não faça nada após o H.C.
XZV **Fatal Leg Twister:** ← ou → + C de perto após o H.C.
XZV **Cross Scissor Pressure:** Faça o F.L.T. quando estiver próximo do chão
XZV **Earth Direct:** 360° + S
XZV **Falling Arc:** → + CM
XZ **Psycho Streak:** (c) ←→←→ + S
Z **Spin Drive Smasher:** (c) ↙↘←↗ + C

Os golpes à seguir só funcionam no Dramatic ou Team Battle Mode:

XZV **Psycho Charge Alpha:** aperte CCC
Z **Psycho Rolling:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Death Cross Dancing:** SR,SR,→,CR,SF no Level 3

Zero Counter (ZISM): Mach Slide com CF
Zero Counter (VISM): Cannon Spike com CF
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
Interruptable Attacks: SR SM SF CR CM em pé
SR SM CR agachado

JULI

XZV **Sniping Arrow:** ↓↘→ + C
XZV **Cannon Spike:** →↓↘ + C
XZV **Axle Spin Knuckle:** →↘↓↙← + S
XZV **Falling Arc:** → + CM
XZ **Reverse Shaft Breaker:** ↓↙←↓↙ + C, aperte S ou C rapidamente
Z **Spin Drive Smasher:** ↓↘→↓↘ + C

Os golpes a seguir só funcionam no Dramatic ou Team Battle Mode:

XZV **Psycho Charge Beta:** aperte SSS
XZV **Psycho Charge Gamma:** apenas a CPU aciona este golpe
Z **Psycho Rolling:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Death Cross Dancing:** SR,SR,→,CR,SF no Level 3

Zero Counter (ZISM): Mach Slide com CF
Zero Counter (VISM): CF Cannon Spike
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
Interruptable Attacks: SR SM SF CR CM em pé
SR SM CR agachado

SAKURA KASUGANO

XZV **Hadou Ken:** ↓↘→ + S,S,S
XZV **Shou Ou Ken:** →↓↘ + S
ZV **Sakura Otoshi:** →↓↘ + C, aperte S,S,S
XZV **Shunpuu Kyaku:** ↓↙← + C (no ar)
XZV **Flower Kick:** → + CM
XZ **Midare Zakura:** ↓↘→↓↘ + C
Z **Shinkuu Hadou Ken:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Haru Ichi Ban:** ↓↙←↓↙← + C

Zero Counter (ZISM): Shou Ou Ken com SM
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + CC
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF ou CF
Interruptable Attacks: SM SF de perto
SR SM CR em pé
SR SM SF CR agachado

- Depois do golpe inicial de Sakura Otoshi, você pode fazer mais hits apertando qualquer botão rapidamente.

VEGA

ZV **Psycho Shot:** (c) ←→ + S
X **Psycho Crusher:** (c) ←→ + S
XZV **Double Knee Press:** (c) ←→ + C
XZV **Head Press:** (c) ↓↑ + C
XZV **Somersault Skull Diver:** ← ou → + S após o Head Press
XZV **Somersault Skull Diver:** (c) ↓↑ + S, ← ou → + S
ZV **Vega Warp:** →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
Z **Psycho Crusher:** (c) ←→←→ + S
XZ **Knee Press Nightmare:** (c) ←→←→ + C

Zero Counter (ZISM): Vega Warp (por trás do oponente)
Zero Counter (VISM): Palm Thrust em pé
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF ou CM ou CF
Interruptable Attacks: SM de perto
SR CR CF:2 em pé
SR SM CR CM agachado

SODOM

XZV **Jigoku Scrape:** ↓↘→ + S
XZV **Butsumetsu Buster:** 360° + S
XZV **Daikyou Burning:** 360° + C
XZV **Shiraha Catch:** →↓↘ + C
XZV **Yagura Reverse:** ←↓↙ + C
XZV **Kouten Oklagarl:** Durante uma recuperação, →↘↓ + S
XZV **Tengu Walking:** Durante uma recuperação, ←↙↓ + S
XZV **Tengu Walking:** Durante uma recuperação, ↓↘→ + C
XZV **Sliding:** ↓ + CF
XZ **Meido no Miyage:** ↓↘→↓↘→ + S
Z **Ten Chuu Satsu:** 720° + S

Zero Counter (ZISM): SM Jigoku Scrape
Zero Counter (VISM): Sliding
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF
Interruptable Attacks: SM de perto
SR CR CM em pé
SR SF CR agachado

- O Yagura Reverse uma versão falsa de Tengu Walking.

ZANGIEF

XZV **Double Lariat:** aperte SSS, move ← ou →
XZV **Quick Double Lariat:** aperte CCC, move ← ou →
XZV **Screw Piledriver:** 360° + S
XZV **Flying Powerbomb:** 360° + C
XZV **Atomic Suplex:** 360° + C de perto
X **Banishing Flat:** →↘↓ + S
ZV **Banishing Flat:** →↓↘ + S
XZV **Body Press:** pulo ← ou →, ↓ + SF
XZV **Double Knee Drop:** pulo ← ou →, ↓ + CR ou CM
XZV **Headbutt:** Pulo, ↑ + SM ou SF
XZ **Headbutt:** → + SF
V **Headbutt:** → + SM
XZV **Dynamite Kick:** ↙ + CM
XZV **Russian Kick:** ↙ + CF
XZ **Final Atomic Buster:** 720° + S
Z **Aerial Russian Slam:** ↓↘→↓↘ + C

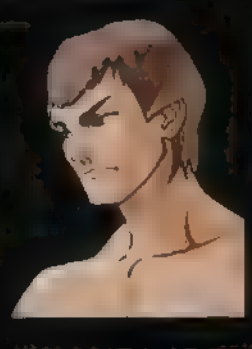
Zero Counter (ZISM): CM em pé
Zero Counter (VISM): SF em pé
Ground Throws: ← ou → + SS ou,CC, ↙ ou ↘ + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS
Interruptable Attacks: SR CR em pé
SR CR agachado Dynamite Kick

- O Double Lariat pode ser usado para desviar de projéteis. A versão com CCC tem curta duração, mas o torna invencível a ataques baixos.

DEE JAY

XZV **Air Slasher:** (c) ←→ + S
XZV **Double Rolling Sobat:** (c) ←→ + C
X V **Jackknife Maximum:** (c) ↓↑ + C
XZV **Machine Gun Upper:** (c) ↓↑ + S, aperte S rapidamente
XZV **Knee Shot:** pulo ← ou →, ↓ + CR
XZ **Sobat Carnival:** (c) ←→←→ + C
Z **Climax Beat:** (c) ↙↘←↗ + S
Z **Theme of Sunrise:** (c) ↙↘←↗ + C

Zero Counter (ZISM): Jackknife Maximum com CF
Zero Counter (VISM): CM agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + CC
VISM Variable Attacks: ← + SR ou SF ou ← + C
Interruptable Attacks: SR SM de perto
SR em pé
SR CR agachado

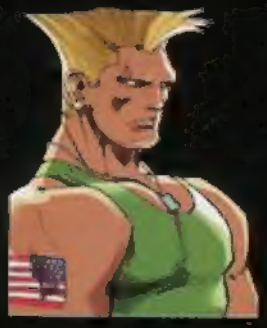


FEI LONG

XZV **Rekka Ken:** ↓↘→ + S (até três vezes)
XZV **Shien Kyaku:** ←↓↙ + C
X V **Rekkuu Kyaku:** ↓↘→↗ + C
XZV **Chokka Raku Shuu:** ← ou → + CM
XZV **Engeki Shuu:** → + CF
XZ **Rekka Shin Ken:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Shien Renkyaku:** ↓↙←↓↙← + C
Z **Ryuu Yassai:** ↓↙←↓↙← + S em Level 3
Z **Ryuu Shin Yassai:** Faça o R.Y. de longe

Zero Counter (ZISM): Shien Kyaku com CF
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + CC
VISM Variable Attacks: ← + S ou ← + C
Interruptable Attacks: SR SM SF CR de perto
SR em pé
SR agachado

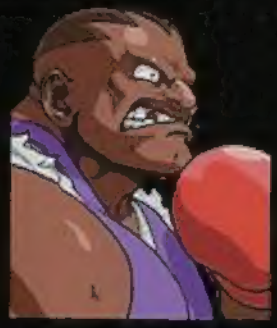
- Se o golpe Ryuu Yassai for certeiro no oponente de modo que a chama de Fei Long atinja o adversário, o dano será um pouco maior.



GUILE

XZV **Sonic Boom:** (c) ←→ + S
XZV **Somersault Kick:** (c) ↓↑ + C
XZ **Knee Bazooka:** ← ou → + CR
V **Knee Bazooka:** ← ou → + CM
XZV **Rolling Sobat:** ← ou → + CM
XZV **Reverse Spin Kick:** de perto, ← ou → + CF
XZV **Spinning Back Knuckle:** → + SF
Z **Sonic Hurricane:** (c) ←→←→ + S
XZ **Somersault Strike:** (c) ↙↘←↗ + C

Zero Counter (ZISM): Spinning Back Knuckle
Zero Counter (VISM): Rolling Sobat
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + SS ou CC
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF ou CF
Interruptable Attacks: SM SF de perto
SR CR em pé
SR SM CR agachado



MIKE BISON

XZV **Dash Straight:** (c) ←→ + S
XZV **Dash Upper:** (c) ←→ + C
ZV **Dash Ground Straight:** (c) ←↘ + S
ZV **Dash Ground Upper:** (c) ←↘ + C
V **Buffalo Head:** (c) ↓↑ + S
Z **Buffalo Head:** (c) ↓↑ + S quando estiver de costas ou for derrubado
XZV **Turn Punch:** segure SSS ou CCC e solte
XZ **Crazy Buffalo:** (c) ←→←→ + S ou C
Z **Crazy Buffalo:** (c) ←→←→ + S
Z **Gigaton Blow:** (c) ←→←→ + C em Level 3

Zero Counter (ZISM): SR Buffalo Head
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF ou CM ou CF
Interruptable Attacks: CM de perto
SR CR em pé
SR SM CR agachado

- Quanto mais tempo carregar o Turn Punch, mais dano causará.
- Durante o Crazy Buffalo, você pode segurar C para fazer Balrog dar uma seqüência de ganchos ou segurar S para que ele corra.

ARCADE STYLE M. BISON

XZV **Dash Straight:** (c) ←→ + S
XZV **Dash Upper:** (c) ←→ + C
ZV **Dash Ground Straight:** (c) ←↘ + S
ZV **Dash Ground Upper:** (c) ←↘ + C
ZV **Buffalo Head:** (c) ↓↑ + S quando for derrubado
XZV **Turn Punch:** segure SSS ou CCC solte
XZ **Crazy Buffalo:** (c) ←→←→ + S ou C
Z **Crazy Buffalo:** (c) ←→←→ + S
Z **Gigaton Blow:** (c) ←→←→ + C em Level 3

Zero Counter (ZISM): SR Buffalo Head
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF ou CM ou CF
Interruptable Attacks: SR SM CR CM em pé
SR SM CR CM agachado

THUNDERHAWK

XZV **Condor Dive:** aperte SSS no auge do pulo
ZV **Condor Spire:** ←↓↙ + S
XZV **Tomahawk Buster:** →↓↘ + S
XZV **Maximum Typhoon:** 360° + S
XZV **Heavy Body Press:** pulo, ← ou →, ↓ + SF
XZ **Raging Typhoon:** 720° + S
Z **Canyon Splitter:** ↓↘→↓↘→ + S

Zero Counter (ZISM): CF em pé de perto
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS
Air Throws: ← ou → + SS
VISM Variable Attacks: ← + SM ou SF ou CM ou CF
Interruptable Attacks: SM de perto
SR CR em pé
SR CR agachado

GOUKI "SHIN GOUKI"

XZV **Gou Hadou Ken:** ↓↘→ + S
XZV **Zankuu Hadou Ken:** no ar, ↓↘→ + S
XZV **Shakunetsu Hadou Ken:** →↘↓↙← + S
XZV **Gou Shouryuu Ken:** →↓↘ + S
XZV **Tatsumaki Zankuu Kyaku:** ↓↙← + C (no ar)
ZV **Zenpou Tenshin:** ↓↙← + S
XZV **Ashura Senkuu:** →↓↘ ou ←↓↙ + SSS ou CCC
ZV **Hyakki Shuu:** ↓↘→↗ + S
ZV **Hyakki Gou Zan:** ↓↘→↗ + S, então não faça nada
ZV **Hyakki Gou Shou:** ↓↘→↗ + S, aperte S
ZV **Hyakki Gou Sen:** ↓↘→↗ + S, aperte S
ZV **Hyakki Gou Sai:** ↓↘→↗ + S, aperte S de perto
ZV **Hyakki Gou Tsui:** ↓↘→↗ + S, aperte C de perto
XZV **Tenma Kuujin Kyaku:** pule para frente, ↓ + CM
XZV **Zugai Hassatsu:** → + SM
XZV **Senpuu Kyaku:** → + CM
Z **Messatsu Gou Hadou:** →↘↓↙←→↘↓↙← + S
Z **Messatsu Gou Shouryuu:** ↓↘→↓↘ + S
Z **Tenma Gou Zankuu:** no ar, ↓↘→↓↘ + S
XZ **Shun Goku Satsu:** SR, SR, →, CR, SF

Zero Counter (ZISM): SF Gou Shouryuuken
Zero Counter (VISM): CF agachado
Ground Throws: ← ou → + SS ou CC
Air Throws: ← ou → + CC
VISM Variable Attacks: ← + SM ou CM ou SF ou CF
Interruptable Attacks: SM SF CM de perto
SR CR em pé
SR SM SF CR CM agachado

Nota

Os golpes de Gouki são exatamente iguais aos de sua segunda personalidade, Shin Gouki. A única diferença a ser apresentada é que as ações do personagem em sua segunda personalidade ficam muito mais rápidos, mas sem variações em força ou causa de dano.

Como Evil Ryu é a segunda personalidade do personagem de mesmo nome, os golpes comuns possuem a mesma causa de dano (chegando a se comparar com Gouki / Akuma).

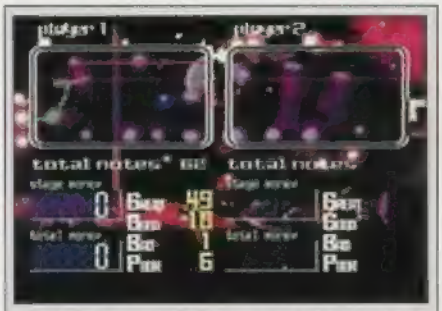
beatmania

KONAMI E SUA NOVA MANIA

Os gráficos de Beat Mania não contém nada de especial, mas tem horas que os clipes chegam a ser engraçados.

Beat Mania é um desses jogos que você ama ou odeia. Se você amar o game, provavelmente ficará horas jogando tentando obter uma pontuação melhor. Agora aqueles que odeiam, perguntarão como uma pessoa consegue jogar uma coisa destas e provavelmente pensará que é uma desgraça de game. Mas o pessoal do Japão não pensa bem assim. Desde o lançamento no arcade, Beat Mania causou um impacto inesperado até pela própria Konami. O lançamento para o Playstation também foi um sucesso, vendeu que nem água lá no Japão. A razão? Poderia não ter gráfico ou storyline ou um game de grande nome para Playstation, mas Beat Mania introduz um novo gênero inacreditavelmente viciador: DJ Simulation.

Seria fácil de comparar Beat Mania com o Parappa the Rapper, mas também seria inexato. Parappa the Rapper, enquanto também gira em torno da música, foi centrado mais no tipo "Simon diz", de repetir o que o computador tocou a você. Se você pensa que Beat Mania é tão baba como Parappa, pense novamente, tem músicas (como ska) no game que farão você arrancar os cabelos num instante!



Obtenha uma boa performace durante o game para não ser vaiado e passar para a próxima música.

O forte em Beat Mania são os seus variados estilos musicais, tem para todos os gostos.

A idéia geral de Beat Mania é que você é um DJ, que está executando para uma multidão de pessoas. Dependendo de sua performance, eles irão aplaudir ou então o vaiarão. Se errar muitas notas (aquelas barrinhas que caem), você não poderá passar de fase.

De cada fase do jogo, você poderá escolher entre vários estilos: Hip-Hop, Reggae, Ambient, Break, Ballade, Techno, Soul, Rave, House, Ska, Funk, Garage, Bossa Groove, Asian Traditional, Funky Jazz Groove, Drum'n Bass e Hard Tekno. Cada fase é composta de duas barras onde 6 notas caem (um para cada jogador), e uma tela que passa videos no centro. As notas que caem, lhe mostram quais das chaves terá que apertar. Você tem que apertar as chaves no ritmo ou na hora que elas tocarem na barrinha vermelha que fica logo abaixo. Mas não pense que será tão fácil, pode se tornar muito complexo quando várias notas se alternam simultaneamente. Às vezes você precisará manter uma batida com um botão, enquanto toca uma melodia com outros botões.

Beat Mania possui 19 canções do original arcade, como também 8 novas canções no segundo disco, especialmente para o Playstation. E como gratificação, a Konami lançou um remix de Metal Gear Solid exclusivaço para Playstation!

Você pode jogar Beat Mania em uma variedade enorme de modos, inclusive o original (modo arcade), Expert, Training, Double mode e 2-Player. Com o modo 2-Player o game fica duas vezes mais divertido, você tem que jogar uma única música com seu amigo ou contra o computador.

Este jogo, de maneira nenhuma gira ao redor dos gráficos, você pode até se decepcionar, mas pelo menos tem alguns video clipes até que engraçados que passam no centro da tela. De qualquer maneira, os gráficos não têm nada de especial, não se preocupe com eles enquanto estiver jogando. Resumindo, é o game mais divertido e mais viciador neste estilo, é jogar pra ver!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BEAT MANIA	
KONAMI	CD
DJ SIMULATION	2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.2
SOM	4.8
JOGABILIDADE	3.2
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.5

PROS
- Possuir vários estilos musicais.

CONTRAS
- Os gráficos poderiam ser melhores.

CLAS. FINAL 4.0

LEGENDA DE BEAT MANIA

Depois dessa, você vai ver o futuro com outros olhos.

A revista Made in Japan mostra como os japoneses estão adaptando o sistema educacional para o próximo milênio e desvenda a impressionante tecnologia dos óculos com imagem de telão de cinema. E mais: a verdade sobre os brasileiros desaparecidos no Japão, a arte milenar das árvores em miniatura e os revolucionários lançamentos.

Já nas bancas!

Para assinar, ligue: (011) 571-8316/ 571-8924

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOOCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd/ale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S.B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B.VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-6094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3116 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 286 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S.J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444